

PC Games

Wissen, was gespielt wird

www.pcgames.de
09/08 | € 5,30

DVD VOLLVERSION

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

Shooter der Macher von Star Wars: Battlefront mit viel Atmosphäre!

12 SEITEN SONDERTEIL

DIABLO

Alle Infos zu Diablo 3:

- Was sich grundlegend ändert
- Welche Klassen dazukommen
- Wie viel WoW in Diablo steckt
- Wann es endlich erscheint

Auf DVD:

- 12 Minuten Video + Interview

EXKLUSIV

8 SEITEN MIT VIDEO

DER HERR DER RINGE CONQUEST

PC Games hat das Mittelerde-Battlefield gespielt!

8 SEITEN MIT VIDEO

DAS SCHWARZE AUGE DRAKENSANG

Im 100-Stunden-Test: Die Rollenspiel-Hoffnung 2008!

Extra im Heft

Games-Convention-Guide zum Herausnehmen!

SATURN präsentiert: GC GUIDE Leipzig 2008

Auf zu Europas größter Spielemesse

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

09/08 | € 5,30

4 191278 205306 09

Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20

EXKLUSIV

CHAMPIONS ONLINE

Erstmals angespielt: World of Warcraft mit Superhelden!

DIE NEUEN STUDIO. FANTASTISCHES DESIGN. FLEXIBLE AUSSTATTUNG.



BLU-RAY™ ZUM MITNEHMEN!
Für nur 170€ erhalten Sie ein zusätzliches Blu-ray™ Laufwerk und verwandeln Ihren Laptop so in einen tragbaren Blu-ray™ Player mit HDMI-Eingang.

AUF DIE KLEINE GRÖSSE KOMMT ES AN!
Bis zu 25% kleiner als der Inspiron™ 1520, ab 2,65 kg leicht.

DAS NEUE STUDIO 15

FÜR SIE NUR DAS BESTE!

549€

inkl. MwSt., zzgl. 29€ Versand
Finanzierung schon ab **14,03€/Monat**[1].

E-Value: **PPDE5-N0853505**

Lernen Sie das neue Studio 15 kennen. Dieses edle, leichte Notebook besticht durch ein atemberaubendes Design sowie modernste Media- und WLAN Features. Und welche Farbe es hat, das bestimmen ganz allein Sie selbst.

NOTEBOOK IM ELEGANTEN MATTSCHWARZ

ES WIRD BUNT

Ganz nach Ihren Wünschen. Die Wahl Ihrer Lieblingsfarbe oder eines aufregenden Designs nur für 40€ inkl. MwSt. zusätzlich.

Jetzt können Sie Ihrem neuen Studio Notebook mit farblich abgestimmtem Zubehör noch eine besondere persönliche Note verleihen. Besuchen Sie **www.dell.de/designedfuerdell**



LOGITECH® V220 RED MAUS

30€

inkl. MwSt., zzgl. 13€ Versand

Versandkostenfrei bei Bestellung eines Systems



IOMEGA® 160 GB EXTERNE FESTPLATTE

110€

inkl. MwSt., zzgl. 13€ Versand

Versandkostenfrei bei Bestellung eines Systems



BELKIN® RUCKSACK

45€

inkl. MwSt., zzgl. 13€ Versand

Versandkostenfrei bei Bestellung eines Systems



klicken

DELL.DE/TOPANGEBOTE

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main. Alle Preise sind gültig bis 27.08.08 und nicht kombinierbar mit anderen Angeboten oder Rabatten. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Produkt kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Microsoft, Windows, Windows Vista und das Windows Vista-Logo sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder in anderen Ländern. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, und Xeon Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern. Mit einem DVD+RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. *Angebot gültig bis 13.08.08. Limitiert auf ausgewählte Inspiron Desktops und Notebooks, max.5 Systeme pro Kunde. Details siehe Konfiguration. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Sonderangebot: JETZT finanzieren,

DELL™ EMPFIEHLT WINDOWS VISTA® HOME PREMIUM.



GRATIS VERSAND
AUF AUSGEWÄHLTE DELL™ SYSTEME* GÜLTIG BIS 13.08.08



Angebot ohne Monitor

INSPIRON™ 530

499€

inkl. MwSt., GRATIS VERSAND
Finanzierung schon ab **12,75€/Monat**[1].

E-Value: **PPDE5-D085005**

- Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600 (2.40 GHz, 8 MB L2 Cache, 1066 MHz FSB)
- Original Windows Vista® Home Premium (OEM[2])
- 2 GB Arbeitsspeicher
- 500 GB** Festplatte
- 128 MB ATI Radeon™ HD 2400 PRO Grafikkarte
- 16x DVD+/-RW Brenner & 19-in-1 Kartenleser



INSPIRON™ 1525

549€

inkl. MwSt., GRATIS VERSAND
Finanzierung schon ab **14,03€/Monat**[1].

E-Value: **PPDE5-N0852505**

- Intel® Core™ Duo Prozessor T2370 (1.73 GHz, 1 MB L2 Cache, 533 MHz FSB)
- Original Windows Vista® Home Premium (OEM[2])
- 2 GB Arbeitsspeicher
- 160 GB** Festplatte
- 15,4" WXGA TrueLife™ Display mit integrierter 2.0 MP Webcam
- 8x DVD+/-RW DVD-Brenner

JETZT FINANZIEREN, ERST AB MAI 2009 ZAHLEN[1]
MIT DER SANTANDER CONSUMER BANK AG



STUDIO 17

679€

inkl. MwSt., zzgl. 29€ Versand
Finanzierung schon ab **17,35€/Monat**[1].

E-Value: **PPDE5-N0873502**

- Intel® Core™2 Duo Prozessor T5550 (1.83 GHz, 2 MB L2 Cache, 667 MHz FSB)
- Original Windows Vista® Home Premium (OEM[2])
- 2 GB Arbeitsspeicher
- 250 GB** Festplatte
- 17" WXGA+ Display (1440X900) mit eingebauter 2.0 Megapixel Webcam
- 8x DVD+/-RW-Laufwerk





Platz 2- CHIP Test & Kauf, Deutschland, Februar 2008

ECHT STYLISCH: TOP 13,3"-NOTEBOOK FÜR PERFEKTES ENTERTAINMENT UND GRENZENLOSE MOBILITÄT

- Elegantes und stylisches 13,3"-Premium-Design
- Innovative Mobiltechnologie mit zahlreichen Features
- Professioneller Rund-um-die-Uhr Vor-Ort-Service & Support

Weitere Infos zu diesen unschlagbaren Systemen unter www.dell.de



XPS™ M1330

899€ INKL. 50€ RABATT

inkl. MwSt., GRATIS VERSAND
Finanzierung schon ab **22,98€/Monat**[1].

E-Value: **PPDE5-N08X3305**

- Intel® Core™2 Duo Prozessor T5550 (1.83 GHz, 2 MB L2 Cache, 667 MHz FSB)
- Original Windows Vista® Home Premium (OEM[2])
- 2 GB Arbeitsspeicher
- 250 GB** Festplatte
- 128 MB NVIDIA® GeForce® 8400M GS Grafikkarte

MICROSOFT® OFFICE BASIC EDITION 2007 NUR 179€ INKL. MWST

DELL™ EMPFIEHLT NORTON INTERNET SECURITY™ 2008



anrufen

0800/1 37 33 55

MO - FR 8 - 19 UHR, SA 10 - 16 UHR · BUNDESWEIT ZUM NULLTARIF AUS DEM DT. FESTNETZ · ÖSTERREICH: TEL. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/MIN., WWW.DELL.AT · SCHWEIZ: TEL. 08 48/33 44 02 · LOKALTARIF, WWW.DELL.CH

erst ab Mai 2009 zahlen. Angebot gültig bis 31.08.2008. Die kalkulierten Raten gelten bei 48 Monaten Laufzeit. Erhältlich ab einem Bestellwert von 300€. Effektiver Jahreszins nur 10,90%. Ein Angebot der Santander Consumer Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahre mit Wohnsitz in Deutschland. [2]Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main.

Warum beim Musik-Download der kleine Unterschied zählt

No More DRM!

DRM ist der Grund, dass man z. B. einen im Internet gekauften Song nicht beliebig oft brennen kann. DRM ist auch der Grund, weshalb manche Player ihn erst gar nicht abspielen. DRM steht für Digital Rights Management (Digitales Rechte-Management) und bedeutet, dass man zwar etwas gekauft hat, damit aber noch lange nicht machen kann, was man will. Die Gegner von DRM sprechen daher lieber von Digital Restrictions Management (Digitales Beschränkungs-Management) und diese Perspektive ist auch richtig. Es geht nicht um Rechte, es geht um ihre Beschneidung und es werden nicht die Wünsche des Kunden respektiert, sondern die des Anbieters. Dazu erzeugt DRM auf dem Computer Sicherheitslücken – alles nur, weil sich der Verkäufer dadurch einen Vorteil verspricht.

Man kann es nicht riechen oder hören, und dass es da ist, merken viele erst, wenn es zu spät ist: DRM.

DRM steckt unsichtbar wie ein Virus in den digitalen Medien. Es gibt von außen zunächst kein erkennbares Zeichen, ob es da ist oder nicht. Im Beispiel von digitaler Musik können nur die Dateitypen Aufschluss geben: .aac und .wma enthalten häufig DRM.



Einzig bei MP3 kann man nach wie vor sicher sein, dass man als Kunde keine Fußfesseln angelegt bekommt. Nur bei MP3 kann man sicher sein, dass man Musik mit all den Möglichkeiten erhält, wie sie auch eine normale, handelsübliche CD bietet. Bei der CD haben Handel und Plattenindustrie das bereits eingesehen – ganz im Gegensatz zur Download-Welt. Hier tummeln sich sämtliche Formate durcheinander und sind je nach Firmenpolitik mit DRM behaftet oder nicht. Das ist in den meisten Shops so, allerdings nicht bei allen.

Im April 2008 startete mit Nowdio.de der erste reine MP3-Downloadstore in Deutschland, der die Musik aller großen (und der meisten kleinen) Musikfirmen im Programm hat, die bereits auf DRM verzichten. Hier gibt es keine kopiergeschützten Files, keine Probleme mit dem Abspiel- oder Brennprogramm und keine Sicherheitslücken aufseiten des Kunden. Nowdio ist der erste am Markt, der das Kundeninteresse endlich ernst nimmt und beschleunigt damit das Umdenken. Es bewegt sich was. Die letzten beiden Musikriesen, die bislang auf DRM bestanden haben, sehen mittlerweile ein, dass DRM nicht marktfähig ist, viel zu teuer und damit ohne jede Zukunft. Es ist aktuell keine Frage mehr, ob DRM fällt, die Frage lautet eher: Wann endlich? Und sobald das geklärt ist, werden auch alle anderen den Weg gehen, den Nowdio schon heute geht.

Carsten Schumacher

Verkaufscharts – Die TOP 5 nowdio

1. Platz:



Coldplay: Viva La Vida Or Death And All His Friends
Preis: 9,79 Euro

2. Platz:
Disturbed: Indestructible
Preis: 9,99 Euro

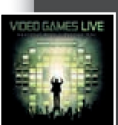
3. Platz:
Airbourne: Runnin' Wild
Preis: 9,99 Euro

4. Platz:
Shinedown: The Sound of Madness
Preis: 9,99 Euro

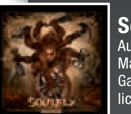
5. Platz:
EA Games Soundtrack: Battlefield: Bad Company
Preis: 9,49 Euro

Tipps der Redaktion:

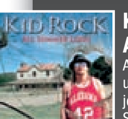
Das Nowdio-Musikteam möchte sich für folgende Alben stark machen:



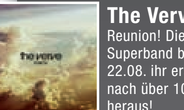
Jack Wall/Slovak National Orchestra: Video Games Live - Spielemelodien von Tetris bis Warcraft in symphonischer Bearbeitung. Geheimtipp!



Soulfly: Conquer Auf dem neuen Album legt Max Cavalera die härtere Gangart ein und nimmt deutlichen Bezug auf seine Roots.



Kid Rock: All Summer Long Auf dem letzten Album unbeachtet, als Single jetzt auf dem absoluten Siegeszug!



The Verve: Forth Reunion! Die Britpop-Superband bringt am 22.08. ihr erstes Album nach über 10 Jahren heraus!



Die absoluten Preisknaller!

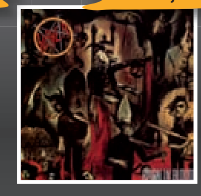
DRM-freie MP3s mit allen Vorteilen und Freiheiten mit dem finalen Preisargument!

Preis: 6,99*


Linkin Park: Minutes To Midnight

Preis: 6,99*


Beatsteaks: Limbo Messiah

Preis: 6,99*

Slayer: Reign In Blood

Preis: 99 Cent

Slipknot: Psychosocial

*Aktion läuft noch bis zum 31. August 2008!

EDITORIAL



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Heimlichtuerei

SAMSTAG | 28. Juni 2008

Peinliche Nacktfotos aus der Jugend von B-Promis, Affären von Nationaltorhütern und supergeheime Bilder von supergeheimen Spielen haben eines gemeinsam: Sie bleiben nicht lange unentdeckt. Für gewöhnlich tauchen die Fotos, Screenshots und Infos in finsteren Foren oder noch finstereren Websites auf. Umso mehr ist es bewundernswert, dass es gerade bei ganz wichtigen Ankündigungen gelingt, diese Erkenntnisse bis zum großen Tag X geheim zu halten. Nehmen wir Apple und Blizzard. Bis wenige Minuten vor der Enthüllung von iPhone 2 oder Diablo 3 kursieren allenfalls Gerüchte, angeheizt durch gezielt platzierte Andeutungen – die Macher von Starcraft, Diablo und Warcraft sind darin Meister ihres Faches. Am heutigen Samstag ist es so weit: Im Rahmen der Blizzard-Hausmesse in Paris wird Diablo 3 angekündigt – und im großen Sonderteil ab Seite 52 erfahren Sie alles, was Sie über das Spiel wissen müssen.

MONTAG | 14. Juli 2008

PC-Games-Abonnenten finden zusammen mit ihrem Heft ein VIP-Ticket im Briefkasten. Dies ist Ihr ganz persönlicher Backstagepass für die Games Convention in Leipzig (21. bis 24. August): Sie haben damit Zutritt zur Abonnenten-Lounge und können sich dort von den Messestrapazen erholen. Fast alle Redakteure sind vor Ort und freuen sich auf Fachsimpeleien. Wenn Sie sich noch kurzfristig für ein Abo entscheiden, schreiben wir Sie auf die Gästeliste und heißen Sie in der Lounge herzlich willkommen. An allen Messetagen gibt es auf der Showbühne Nonstop-Action: Aktionen, Vorführungen, Interviews, prominente Gäste und natürlich Preise, Preise, Preise.

DONNERSTAG | 17. Juli 2008

Selbst die Älteren unter den Kollegen müssen lange zurückdenken, dass der Schreibtisch von Redakteur Ansgar Steidle jemals so aufgeräumt war. Die Erklärung: Nach fast sechs Jahren PC Games braucht er eine Spielpause von all den vielen Shootern und Strategietiteln. Seinen Nachfolger stellen wir in der kommenden Ausgabe vor. Danke für die Zusammenarbeit und alles Gute für die Zukunft, Ansgar!

FREITAG | 18. Juli 2008

„Mehr Zeit" wünschten sich unsere Drakensang-Tester – das Rollenspiel ist zu umfangreich. Deshalb finden Sie den Test bereits ab Seite 42, denn diesen Teil der PC Games dürfen wir etwas später bei der Druckerei abgeben als den Rest des Heftes.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir Ihnen einige vor.

Die gute Seele der Redaktion heißt Kristina Haake: Unsere Assistentin bucht nicht nur Reisen in Weltstädte wie Los Angeles, Paris oder Bielefeld, sondern sorgt auch dafür, dass Leser-E-Mails und -Anrufe beim zuständigen Redakteur landen. Und wenn Ihnen Ihr Postbote einen tollen Preis überreicht, den Sie bei einem PC-Games-Gewinnspiel gewonnen haben, dann ist es ebenfalls Kristina, die den Preis verpackt und auf die Reise geschickt hat.

AKTUELL IM HANDEL



PC Games World of Warcraft

Acht lange Wochen Wartezeit sind vorbei – das druckfrische Heft ist da! Neben Specials zum Sonnenbrunnen-Plateau und den besten Schmuckstücken enthält die Ausgabe das 32-Seiten-Extraheft „Karazhan & Zul'Aman perfekt gespielt". Ein Muss für jeden WoW-Fan!



PC Games Sonderheft „Rollenspiele"

„100 % WoW-frei" verspricht die Titelseite. Und es wird Wort gehalten: Freuen Sie sich auf Tests, Tipps und Vorschauen und ein 32-Seiten-Booklet zu Age of Conan. Dazu auf DVD: 8,6 GByte Mods plus Vollversion Sacred. Jetzt überall im Handel oder auf abo.pcgames.de.

Heiß begehrt! Unsere Sonderhefte zu WoW lassen keine Fragen offen!



+ Ausführliche Klassenguides
+ Unverzichtbare Tipps und Karten zu allen Instanzen
+ Nützliche Kniffe zu Handwerksberufen



+ Ausführliche Klassenguides
+ Alle 5er-Instanzen bis Level 70 erklärt
+ Optimal leveln mit unseren Einsteigerguides



INHALT 09/08

TEST

Das Schwarze Auge: Drakensang



Ein Test zwischen Magazin- und Vorschau-Teil? Richtig gesehen – um Ihnen pünktlich zum Verkaufsstart alle Stärken und Schwächen des lang erwarteten Rollenspiels aus deutschen Landen zu zeigen, haben wir bis unmittelbar vor Redaktionsschluss **Drakensang** gespielt.

Seite 64

VORSCHAU

Der Herr der Ringe: Conquest

Zusammen mit anderen Mitspielern Minas Tirith retten oder erobern? Pandemic versetzt Sie mitten in den Ringkrieg.



VORSCHAU

Diablo 3

Blizzard hat Teuflisches vor – der dritte Teil der **Diablo**-Reihe zieht Spieler aller Welt in seinen Bann.

▶ = Titelstory

MAGAZIN — ab Seite 9

REPORTS

SPIELE

VORSCHAU — ab Seite 51

SPIELE

TEST — ab Seite 42/119

SPIELE

HARDWARE — ab Seite 139

THEMA

STANDARDS — ab Seite 160

RUSH, RUSH!

SICHER DIR DEIN TICKET ZUR GC 08!



Hol´ dir gleich deine Eintrittskarte für die größte Spiele- & Entertainment-Messe Europas: Die Games Convention in Leipzig! Tickets gibt´s im SATURN oder unter www.saturn.de/gc08

Tipp: Das Ticket kannst du auch in Leipzig als Fahrkarte für die öffentlichen Verkehrsmittel zur Messe nutzen!

SATURN

WIR HASSEN TEUER!

3x PC Games testen

+ SUPER PRÄMIE GESCHENKT FÜR NUR € 10,50

PC Games Special 02/08
Die ganze Welt der Rollenspiele
(Prämien-Nr.: 230802)

oder

PC Games Special 01/08
Die ganze Welt der Adventures
(Prämien-Nr.: 003445)

oder

M-Charger M.100
in Schwarz (Prämien-Nr.: 003348)
oder Silber (Prämien-Nr.: 003347)

Akku leer? Der M-Charger hilft! Mit einer handelsüblichen AA-Batterie lädt der kleine Helfer Ihr Handy oder Ihren MP3-Player wieder auf. Adapter für die Handymarken Motorola, Nokia, Sony Ericsson und Samsung sowie ein Adapter für Mini-USB liegen dem M-Charger bei. Mit der Notbetankung über den M-Charger hält der Handy-Akku in der Regel für zwei Gesprächsstunden.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de

❐ Ja, ich möchte das Miniabo der **PC Games**.

Senden Sie mir 3 Ausgaben der PC Games mit DVD + Gratis-Extra für nur € 10,50!

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

- ■ **PC Games Special 02/08 – Die ganze Welt der Rollenspiele** (Prämien-Nr. 230802)
- ■ **PC Games Special 01/08 – Die ganze Welt der Adventures** (Prämien-Nr. 003445)
- ■ **M-Charger M.100 Schwarz** (Prämien-Nr. 003348)
- ■ **M-Charger M.100 Silber** (Prämien-Nr. 003347)

(Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 61,-/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausg.); Ausland: € 73,-/12 Ausgaben; Österreich: € 68,20/12 Ausgaben. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebot informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut ______________________

Konto-Nr. |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

BLZ |_|_|_|_|_|_|_|_|

Kontoinhaber: ______________________

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Absender

____
Name, Vorname

____
Straße, Hausnummer

____
PLZ, Wohnort

____
Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

____
E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

____
Datum Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PG MI 28

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



TOP-THEMEN

REPORT
JUGENDSCHUTZ UND TUGENDSCHMUTZ

Seite 24



ERZIEHERISCHE MASSNAHMEN | Diskussionen zum Thema „Jugendgefährdende Medien“ sorgen häufig für Kopfschmerzen, und zwar nicht nur hierzulande. Wir wagen einen Blick über den Tellerrand der Republik.

MODS & MAPS
THE WITCHER: DECEPTION

NEUES VOM HEXER | Im neuen Abenteuer stellt Geralt seine Kommunikations- und Kampffähigkeiten ein weiteres Mal unter Beweis.


Seite 36

REPORT
SPIELE FÜR DEN SOMMER


Seite 20





HITZEFREI | Statt Sonnenbrand und Mückenstichen finden Sie bei uns zwölf Top-Spieletitel: gute Argumente für Ferien vor dem Computer.

REPORT
DER RETRO-TREND



Seite 26

NACHGEMACHT| Diesen Monat widmen wir uns dem aktuellen Retro-Phänomen. Immer mehr Publisher setzen auf Neuauflagen alter Klassiker. Woher kommt dieser Trend? PC Games blickt hinter die Kulissen.

Christian Burtchen

„Eine Petition gegen schlechtes Wetter. Und pro 32-Stunden-Tag. Und gegen buntes Diablo 3.“

Der aufmerksame Schüler lernt im Sozialkunde-Unterricht, dass das Petitionsrecht zu den Grundpfeilern der Demokratie gehört. In Deutschland kümmert sich der Petitionsausschuss des Bundestages um die Sorgen der Bürger und schlägt mitunter darauf basierend Gesetzesänderungen vor. Es ist natürlich nur Zufall, dass dieser Ausschuss sich direkt neben dem Altpapier-Container des Parlaments befindet! In Zeiten des Internets braucht es für Petitionen ohnehin kein Papier mehr, genauso wenig wie für Tagebücher oder Foto-Alben. Und Sie wissen, dass das Gähnen verursachende Blogs, Fremdschämen verursachende Flickr-Galerien und Kopfschütteln verursachende Online-Petitionen zur Folge hat. Ist der Wunsch von Fans für ein weniger farbenfrohes **Diablo 3** eine solche? Und wenn diese Forderung sinnvoll ist – warum dann nur im Internet um Stimmen werben? Hinaus in die Fußgängerzone, Kamera auf den Arm und die Leute fragen. „Was halten Sie von der Grafik in …“ – Youtube freut sich.

HORN DES MONATS*
SEBASTIAN THÖING



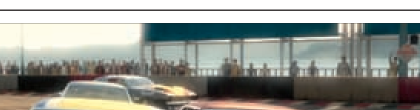
Herr Thöing übersetzte den Satz: „Companies spend millions developing content, and deserve to see a return on investment for their risk“ so: „Hersteller geben Millionen aus, um Spiele zu entwickeln, und sie erwarten eine Investition in ihr Risiko.“ Die Festanstellung von Herrn Thöing war ebenfalls ein Risiko. Nächstes Mal investieren wir lieber in Kinokarten. Oder in Currywurst mit Pommes.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

PC GAMES LESER-CHARTS

EINZELSPIELER

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Mass Effect	Electronic Arts	Test in 08/08	Wertung: 85
2	The Witcher	Atari	Test in 01/08	Wertung: 85
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
4	Crysis	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 94
5	Gothic 3	Jowood	Test in 07/07	Wertung: 81
6	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/06	Wertung: 89
7	Race Driver: Grid	Codemasters	Test in 07/08	Wertung: 86
8	Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2	Test in 08/05	Wertung: 93
9	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	Test in 05/07	Wertung: 90
10	Civilization 4	Take 2	Test in 01/06	Wertung: 90





AUF DER ÜBERHOLSPUR | Zum ersten Mal hat es das bisher beste Rennspiel des Jahres in unsere Charts geschafft.

ID SOFTWARE

Neuer Stoff von den Shooter-Spezialisten



Lange war es ruhig um Kultentwickler id Software – abgesehen von der überraschenden Ankündigung von **Doom 4**. Auf der diesjährigen Spiele-Messe E3 hatten die Texaner endlich neue Bilder und Infos zu **Rage** im Gepäck – und enthüllten so nebenbei den Shooter **Wolfenstein**. ❑

Info: www.idsoftware.com



RAGE

Neben den fantastisch aussehenden Screenshots sorgte auch die Ankündigung für Aufsehen, dass Electronic Arts als Publisher für **Rage** agiert. John Carmack gestand daraufhin in einem Interview, dass er früher niemals mit dem Branchenriesen zusammengearbeitet hätte, nun aber erkannt habe, welch guter Partner EA sei. Außerdem versprach er, dass **Doom 4** noch deutlich besser aussehen werde als **Rage**. ❑

Info: www.idsoftware.com

WOLFENSTEIN

Entwickler Raven Software, bekannt für **Quake 4 (dt.)**, arbeitet an dem Shooter in einem fiktiven Zweiter-Weltkrieg-Szenario. Dort bekommen Sie es mit außerirdischen Kräften zu tun und bekämpfen eine von den Nazis geschaffene, dunkle Macht. Mit konventionellen Knarren wie auch Alien-Wummen ballern Sie sich durch parallele Dimensionen, um das Nazi-Regime zu stürzen. Wann die Sci-Fi-Action für Xbox 360, Playstation 3 und PC losgeht, steht in alter id-Software-Tradition natürlich noch nicht fest. ❑

Info: www.ravensoft.com

ÜBERRASCHEND | Auf den ersten veröffentlichten Screenshots findet man jede Menge Fehler, etwa schwebende Figuren.



COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT 3

Details zur dritten Fraktion



Das Reich der aufgehenden Sonne – so heißt die dritte Partei in **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3**, die sich vor allem an fortgeschrittene Spieler richtet. Denn die Asiaten sind taktisch anspruchsvoll: Die Baueinheiten, kleine Drohnen, verwandeln sich innerhalb von Sekunden in ein beliebiges Gebäude. Das eröffnet eine Menge taktischer Möglichkeiten, birgt aber auch Risiken. Noch abgedrehter ist die Commando-Einheit: Die psionisch begabten Schulmädchen sehen zwar niedlich aus, heben aber selbst riesige Schlachtschiffe locker in die Luft. Im nächsten Heft stellen wir die Fraktion detailliert vor. ❑

Info: www.ea.com/redalert

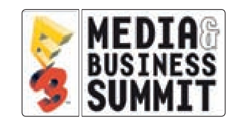
THE LAST REMNANT

Die Final-Fantasy-Erfinder entdecken den PC für sich

Square Enix hatte **The Last Remnant** bislang nur für die Xbox 360 und Playstation 3 angekündigt. Auf der E3 gab man jedoch bekannt, dass das Rollenspiel zeitgleich auch für den PC veröffentlicht werde. Wow! Immerhin sind die Japaner vor allem für Konsolenerfolge bekannt, Computerspieler kamen nur selten in den Genuss ihrer Titel. Auch der Grafikstil ist ungewohnt: In der **Final Fantasy**-Reihe dominieren eher bunte Manga-Elemente, während **The Last Remnant** eher düster und ernst daherkommt. Schon am 20. November geht's los! ❑



Info: http://na.square-enix.com/remnant



CAPCOM

Ein Herz für PC-Spieler

Das E3-Line-up von Capcom kann sich dieses Jahr wirklich sehen lassen! Besonders erfreulich: Die Japaner haben den PC als Spiele-Plattform endgültig für sich entdeckt, denn (wahrscheinlich) alle gezeigten Spiele erscheinen auch für den Heimcomputer. Bereits mit **Lost Planet** und **Devil May Cry 4** hat Capcom deutlich gezeigt, wie eine gute Konsolenumsetzung heutzutage aussehen muss – ein toller Trend, der sich für die Spiele auf dieser Seite hoffentlich fortsetzt. ❑

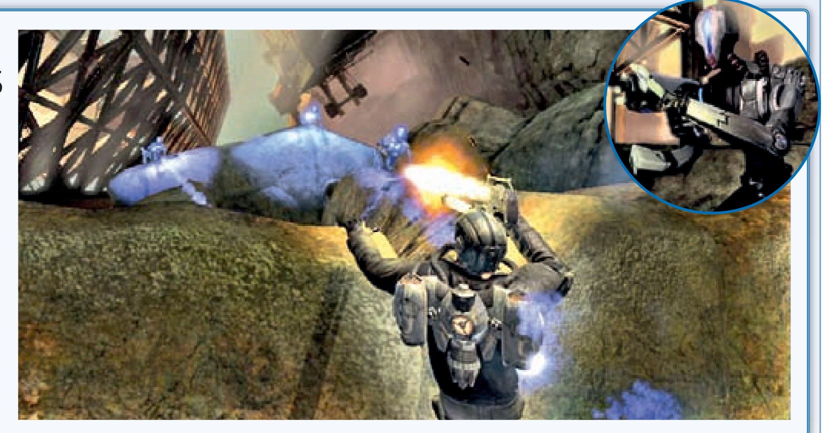
Info: www.capcom-europe.com

DARK VOID

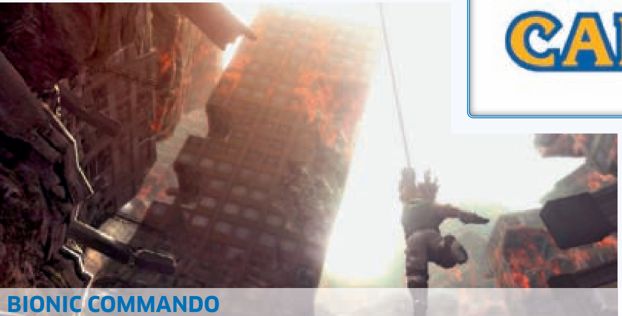
Mit Dauer-Action hoch hinaus

Erinnern Sie sich an **Lost Planet**? Dann subtrahieren Sie Schnee sowie die riesigen, insektenähnlichen Aliens und addieren dafür adrenalintreibende Kämpfe an meterhohen Felswänden. Heraus kommt **Dark Void**: Die Dauerballerei aus der Verfolgerperspektive setzt auf das sogenannte „vertical combat system“, bei dem Sie in atemberaubenden Klettereinlagen Ihre Gegner in die Tiefe reißen oder Raumschiffe kapern – denn Sie sind nicht nur zu Fuß, sondern auch per Jetpack unterwegs. Wann das Actionspiel erscheint, ist bisher ungewiss. ❑

Info: www.capcom-europe.com



CAPCOM



BIONIC COMMANDO

Rückkehr eines Klassikers

Die **Ghost Recon: Advanced Warfighter**-Entwickler arbeiten mit **Bionic Commando** an einer Fortsetzung des gleichnamigen NES-Spiels von 1988. Nathan Spencer entkommt darin dank eines Terroranschlages knapp seiner Hinrichtung und macht fortan Jagd auf die Attentäter. Mit seiner riesigen, roboterhaften Armprothese schwingt sich Spencer wie **Spider-Man** durch die grafisch eindrucksvollen Levels und bringt zwischendurch in effektgeladenen Ballergefechten die Maustaste zum Glühen. ❑

Info: www.bioniccommando.com/de

STREET FIGHTER 4

Multiplayer gegen Konsolen?

Auch das heiß ersehnte Prügelspiel **Street Fighter 4** stand auf dem E3-Programm von Capcom. Die Entwickler – die das Werk übrigens zuerst für den PC programmieren und dann auf Konsolen portieren – denken gerade über Crossplattform-Mehrspielerduelle nach. So wären Kämpfe zwischen Xbox-360-Besitzern und Computerspielern möglich. ❑

Info: www.streetfighterworld.com





RESIDENT EVIL 5

Online-Koop vorgestellt, PC-Version so gut wie sicher!

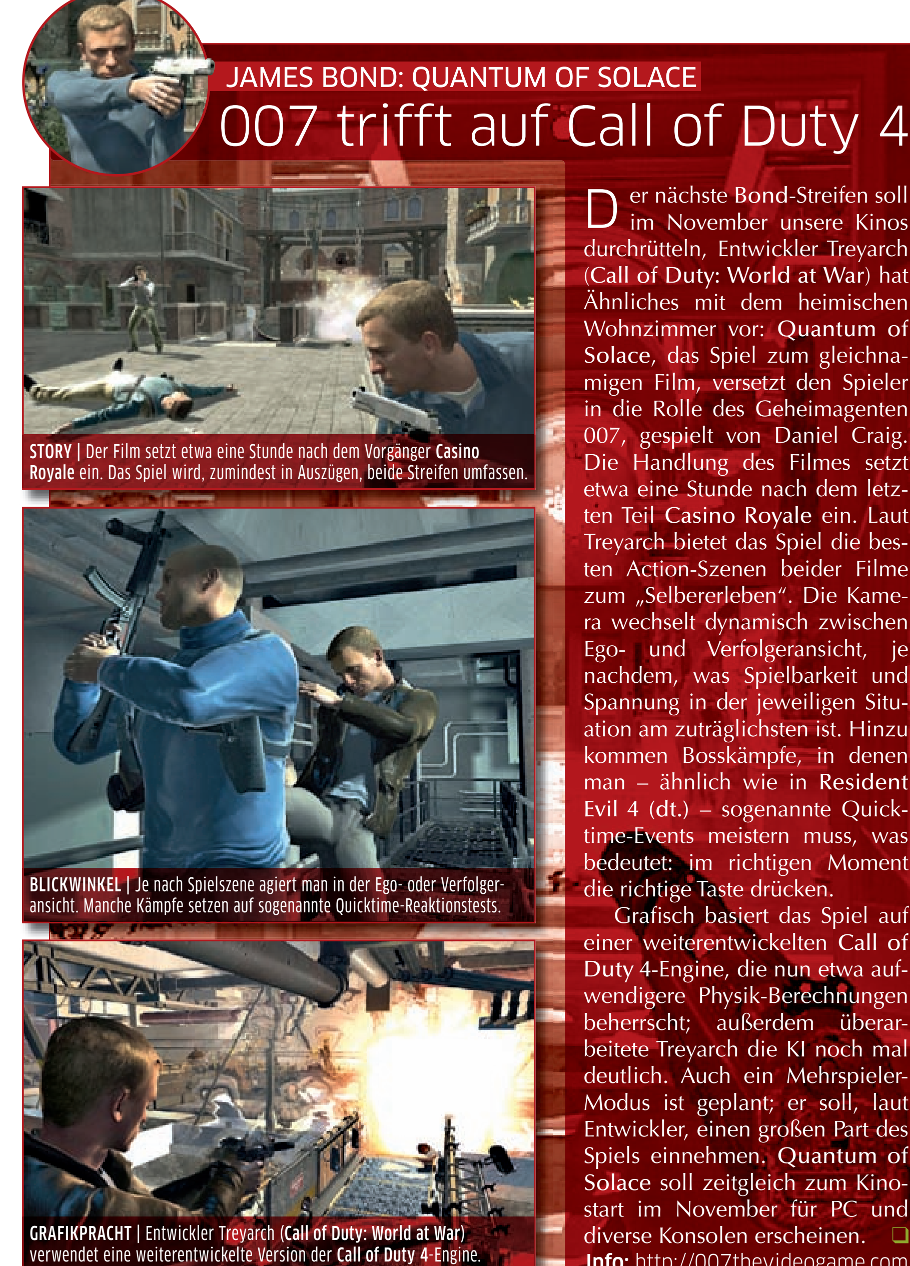
Chris Redfield, der Held des ersten Teils der Reihe, kehrt zurück. In **Resident Evil 5** verschlägt es ihn nach Afrika, wo die Bevölkerung zu Zombies mutiert. Bei seinen Nachforschungen unterstützt ihn Sheva Alomar, was dem brandneuen Koop-Modus die Tür öffnet: Entweder schlüpft ein weiterer Spieler in ihre Haut oder die Dame wird von der KI gesteuert – dann ist der Wechsel zwischen beiden Charakteren jederzeit möglich. Zur PC-Version schweigt sich Capcom zwar weiter aus, doch wir erfuhren aus einer gut informierten Quelle, dass eine Umsetzung nahezu sicher ist! Dafür steht der Veröffentlichungstermin der Konsolenversionen: 13. März 2009. ❑

Info: www.residentevil.com/5

PC GAMES LESER-CHARTS
MEHRSPIELER

Platz	Spiel	Hersteller	Test	Wertung
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
2	World of Warcraft	Vivendi	Test in 02/05	Wertung: 94
3	Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos	Test in 08/08	Wertung: 86
4	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Test in 07/07	Wertung: 85
5	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
6	Team Fortress 2	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84
7	Battlefield 2	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91
8	Warcraft 3: Reign of Chaos	Vivendi	Test in 08/02	Wertung: 92
9	Diablo 2	Vivendi	Test in 09/00	Wertung: 91
10	Guild Wars Nightfall	Flashpoint	Test in 01/07	Wertung: 84

GASTSPIEL | Regelmäßig kramen Fans ihr **Guild Wars** aus dem Regal. Das gebührenfreie MMO verkauft sich immer noch gut.



JAMES BOND: QUANTUM OF SOLACE

007 trifft auf Call of Duty 4

STORY | Der Film setzt etwa eine Stunde nach dem Vorgänger **Casino Royale** ein. Das Spiel wird, zumindest in Auszügen, beide Streifen umfassen.

BLICKWINKEL | Je nach Spielszene agiert man in der Ego- oder Verfolgeransicht. Manche Kämpfe setzen auf sogenannte Quicktime-Reaktionstests.

GRAFIKPRACHT | Entwickler Treyarch (**Call of Duty: World at War**) verwendet eine weiterentwickelte Version der **Call of Duty** 4-Engine.

Der nächste **Bond**-Streifen soll im November unsere Kinos durchrütteln, Entwickler Treyarch (**Call of Duty: World at War**) hat Ähnliches mit dem heimischen Wohnzimmer vor: **Quantum of Solace**, das Spiel zum gleichnamigen Film, versetzt den Spieler in die Rolle des Geheimagenten 007, gespielt von Daniel Craig. Die Handlung des Filmes setzt etwa eine Stunde nach dem letzten Teil **Casino Royale** ein. Laut Treyarch bietet das Spiel die besten Action-Szenen beider Filme zum „Selbererleben“. Die Kamera wechselt dynamisch zwischen Ego- und Verfolgeransicht, je nachdem, was Spielbarkeit und Spannung in der jeweiligen Situation am zuträglichsten ist. Hinzu kommen Bosskämpfe, in denen man – ähnlich wie in **Resident Evil 4** (dt.) – sogenannte Quicktime-Events meistern muss, was bedeutet: im richtigen Moment die richtige Taste drücken.

Grafisch basiert das Spiel auf einer weiterentwickelten **Call of Duty** 4-Engine, die nun etwa aufwendigere Physik-Berechnungen beherrscht; außerdem überarbeitete Treyarch die KI noch mal deutlich. Auch ein Mehrspieler-Modus ist geplant; er soll, laut Entwickler, einen großen Part des Spiels einnehmen. **Quantum of Solace** soll zeitgleich zum Kinostart im November für PC und diverse Konsolen erscheinen. ❑

Info: http://007thevideogame.com

I AM ALIVE

Ubisofts beklemmendes Survival-Abenteuer



Ein kleiner Trailer, vorgerendert, dazu ein paar Standbilder – mehr gab es von **I Am Alive** noch nicht zu sehen. Ubisoft kündigte das Spiel im Rahmen der diesjährigen Spiele-Messe E3 an. Das Survival-Abenteuer spielt im heutigen Chicago, kurz nachdem die Stadt durch eine Katastrophe – ein Erdbeben? – verwüstet wurde. Bereits vor der E3 kursierte das Gerücht, das Spiel verzichte auf den Einsatz von Waffen. Entwickelt wird **I Am Alive** im Pariser Studio Darkworks, als Produzentin fungiert Jade Raymond (**Assassin's Creed**). Geplanter Release-Termin: Frühling 2009. ❑

Info: www.iamalivegame.com

FALLOUT 3

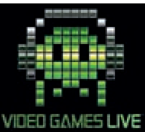
In Australien verboten!

Die australische Zensurbehörde OFLC (Office of Film and Literature Classification) hat das Verbot des kommenden Bethesda-Rollenspiels gefordert. Der Grund ist nicht etwa die drastische Gewaltdarstellung des Spiels – es sind die Drogen. Die OFLC begründet: „Das Spiel enthält die Option, eine Vielzahl an chemischen Drogen mit einem Gerät zu benutzen, das mit dem Arm des Charakters verbunden ist. [...] Diese chemischen Drogen besitzen positive Effekte, manche davon negative (weniger Intelligenz, Abhängigkeit). Die positiven Auswirkungen sind mehr Kraft, mehr Ausdauer, eine höhere Resistenz gegenüber Schaden, Agilität und mehr Lebenspunkte. All diese chemischen Drogen werden realistisch als Pillen oder gar als Crack-Pfeife dargestellt. Aus Sicht der Prüfer ist so ein Zusammenhang zwischen Sci-Fi- und real existierenden Drogen gegeben.“ Ob **Fallout 3** in Deutschland auf die gleichen Probleme stoßen wird? ❑

Info: www.classification.gov.au/special.html







VIDEO GAMES LIVE

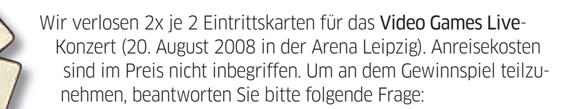
Das Eröffnungs-konzert der GC





Die Games Convention in Leipzig wird traditionell mit einem Konzert eröffnet. Dieses Jahr jedoch ersetzt man die gewohnte Eröffnungsveranstaltung durch das berühmte **Video Games Live**-Konzert. Unter der Leitung der Komponisten Tommy Tallarico (**Advent Rising**) und Jack Wall (**Jade Empire**) führt ein Orchester mitsamt Chor und Solokünstlern ein breit gefächertes Programm auf, das angefangen mit **Tetris** über **God of War** (dt.) bis hin zu **World of Warcraft** rund drei Dekaden an Spielekultur abdeckt. Begleitet wird die Aufführung von einer aufwendigen Licht- und Bühnenshow. Beeilen Sie sich: Noch gibt es Karten! Folgen Sie dem Info-Link unter dieser Meldung. ❑

Info: www.videogameslive.com



Wir verlosen 2x je 2 Eintrittskarten für das **Video Games Live**-Konzert (20. August 2008 in der Arena Leipzig). Anreisekosten sind im Preis nicht inbegriffen. Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie bitte folgende Frage:

In welcher Stadt finden die GC und das Konzert statt?

A | Los Angeles B | Leipzig

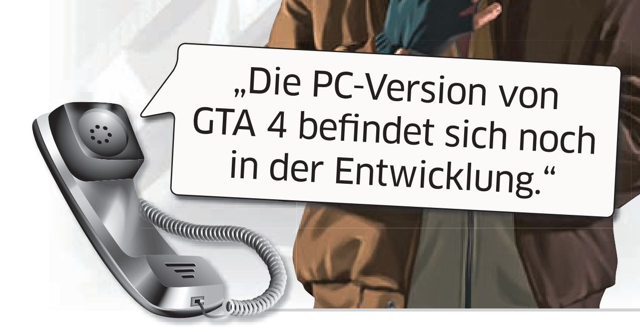
Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. Teilnahmeschluss: 10. August 2008

GRAND THEFT AUTO 4

PC-Version von GTA 4 aus Versehen bestätigt?

Zwei US-Amerikaner versuchten, über den Support von Rockstar an eine Bestätigung der PC-Version von GTA 4 zu gelangen. So gaukelten sie vor, eine unfertige PC-Version des Spiels heruntergeladen zu haben. Es folgte ein reger E-Mail-Verkehr mit dem Support, der diese Aussage von Rockstar hervorbrachte: „Die PC-Version von GTA 4 wurde noch nicht bekannt gegeben, sie befindet sich noch in der Entwicklung." Und weiter: „Wir sind nicht sicher, wann die PC-Version des Spiels erscheint." Eine offizielle Ankündigung steht noch aus. ❑

Info: http://rockstarscammer.blogspot.com



LEIPZIGER MESSE
Messen nach Maß!
4 TAGE HANDGEPÄCK
minnemedia ◆ Leipzig/Dresden
OFFIZIELLES KONZERT ZUR GC
VIDEO GAMES LIVE
20.08.2008
ARENA LEIPZIG
WWW.DEAG.DE
21.-24.08.08 WWW.GC-GERMANY.COM
WILLKOMMEN AUF EUROPAS GRÖSSTER ERLEBNISMESSE FÜR GAMES & INTERAKTIVE UNTERHALTUNG IN LEIPZIG
G|C
GAMES CONVENTION
Offizielle Medienpartner: Computer Spiele EUROGAMER GamesMarkt MCV

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos	Test in 08/08	Wertung: 86
2	Hellgate: London	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 80
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
4	Sins of a Solar Empire	Kalypso	Test in 08/08	Wertung: 83
5	Die Sims 2	Electronic Arts	Test in 10/04	Wertung: 90
6	Assassin's Creed	Ubisoft	Test in 05/08	Wertung: 83
7	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
8	Die Sims 2: IKEA Home-Accessoires	Electronic Arts	Nicht getestet	Wertung: -
9	Mass Effect	Electronic Arts	Test in 08/08	Wertung: 85
10	World of Warcraft: Battlechest	Vivendi	Nicht getestet	Wertung: -

[Quelle:] SATURN



WARHAMMER ONLINE

Inhalte gekürzt!

Es sorgte für Aufregung in der Fangemeinde: Unerwartet offen und ehrlich kürzte Mythic Entertainment einige Inhalte aus seinem Online-Rollenspiel **Warhammer Online: Age of Reckoning**. Der Grund: Würde man an dem ursprünglichen Plan festhalten, wären die Inhalte nicht in der gewünschten Qualität fertig, wenn das Spiel im Herbst erscheint. Wichtigste Kürzung: Vier der sechs geplanten Hauptstädte wurden gestrichen. So bleiben nur noch zwei dieser Festungen übrig, um von Spielern verfeindeter Fraktionen in einem mühsamen Feldzug belagert und erobert zu werden. Da die Städte sehr aufwändig gestaltet sind, will Mythic nämlich lieber die Inhalte verfeinern, die bis zum geplanten Release-Termin vernünftig umsetzbar sind. Weitere Kürzungen betreffen die Klassen: Vier der geplanten 24 Charaktertypen fielen der Schere zum Opfer.

Wir meinen: Ist doch egal! Städte kann man per Patch nachliefern und Klassen gibt's ohnehin mehr als genug. Kein Grund zur Panik. ❑

Info: www.mythicentertainment.com

EA MYTHIC

Unter neuem alten Namen

Das Entwicklerstudio Mythic Entertainment (**Dark Age of Camelot**) ist eine eingekaufte Tochterfirma von Electronic Arts. Im Zuge der Übernahme hatte man das Studio in „EA Mythic" umbenannt. Eine Änderung, die nun wieder rückgängig gemacht wurde: Das Studio heißt seit Mitte Juli wieder „Mythic Entertainment". Ein symbolischer Akt für den neuen Kurs von Electronic Arts: Entwicklerstudios sollen, so EA, ungezwungen arbeiten und nicht – wie früher geschehen – ihrer kreativen Identität beraubt werden. Schön! ❑

Info: www.mythicentertainment.com

MAX-PAYNE-VERFILMUNG

Die ersten Szenen aus dem Max-Payne-Film!

AUF PCGAMES.DE
• Webcode: 26MN



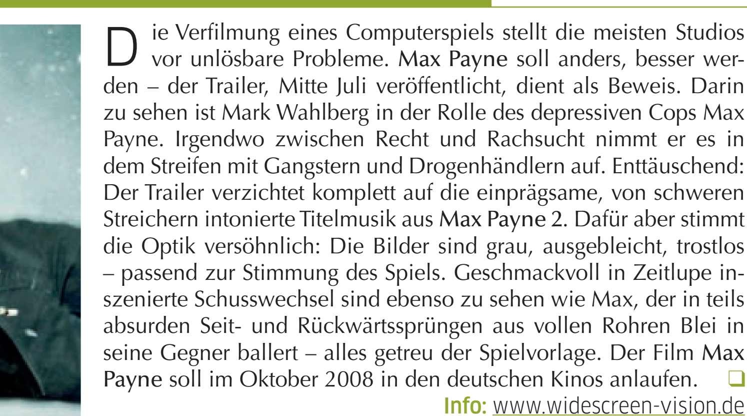
Bildquelle: 20th Century Fox

Die Verfilmung eines Computerspiels stellt die meisten Studios vor unlösbare Probleme. **Max Payne** soll anders, besser werden – der Trailer, Mitte Juli veröffentlicht, dient als Beweis. Darin zu sehen ist Mark Wahlberg in der Rolle des depressiven Cops Max Payne. Irgendwo zwischen Recht und Rachsucht nimmt er es in dem Streifen mit Gangstern und Drogenhändlern auf. Enttäuschend: Der Trailer verzichtet komplett auf die einprägsame, von schweren Streichern intonierte Titelmusik aus **Max Payne 2**. Dafür aber stimmt die Optik versöhnlich: Die Bilder sind grau, ausgebleicht, trostlos – passend zur Stimmung des Spiels. Geschmackvoll in Zeitlupe inszenierte Schusswechsel sind ebenso zu sehen wie Max, der in teils absurden Seit- und Rückwärtssprüngen aus vollen Rohren Blei in seine Gegner ballert – alles getreu der Spielvorlage. Der Film Max Payne soll im Oktober 2008 in den deutschen Kinos anlaufen. ❑

Info: www.widescreen-vision.de

Spiele-Verfilmungen im Überblick

- Mario Bros. (1993)
- Street Fighter (1994)
- Mortal Kombat (1995)
- Wing Commander (1999)
- Tomb Raider (2001)
- Resident Evil (2002)
- House of the Dead (2003)
- Final Fantasy 7 (2005)
- Alone in the Dark (2005)
- Bloodrayne (2005)
- Silent Hill (2006)
- Dungeon Siege (2007)
- Postal (2007)
- Far Cry (in Produktion)
- Prince of Persia (in Produktion)



PC-GAMES-RANKING

Spiele-Titel, die aus gutem Grund niemals wörtlich übersetzt wurden.

5. Dungeons & Dragons Online: Stormreach | Kerker und Drachen eingeschaltet: Sturmreichweite

4. The Elder Scrolls 4: Shivering Isles | Die Schriftrollen der Stammesältesten 4: Fröstelnde Inseln

3. Enemy Territory: Quake Wars | Feindliches Gebiet: Erdbeben-Kriege

2. S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky | Der Anschleicher: Heiterer Himmel

1. Duke Nukem Forever | Herzog Atombomb-sie-weg für immer

AUF PCGAMES.DE
• Webcode: 26LF



HYDROPHOBIA

Beeindruckende Wassereffekte

Hydrophobie – der medizinische Fachausdruck für die Angst vor Wasser. Die soll man im Actionspiel **Hydrophobia** bekommen. Es spielt auf einem gigantischen Schiff, das nach einer Umweltkatastrophe einer der letzten Zufluchtsorte der Menschheit geworden ist. Als der Kahn von Terroristen angegriffen wird, übernimmt Sicherheitsoffizier Kate Wilson den Job, die ungeladenen Gäste von Bord zu bitten. Nicht die Story, sondern die Effekte beeindrucken: In einem Technologievideo ist zu sehen, wie Wasser extrem realistisch einen Raum flutet, Gegenstände mit sich reißt und selbst Objekte unter Wasser physikalisch korrekt umherwirbelt. Ziemlich genial! Entwickler Blade Interactive setzt auf die eigens entwickelte HydroEngine. ❑

Info: www.bladeinteractive.com/hydro.php

STAR-WARS-ONLINE-ROLLENSPIEL

KotOR Online bestätigt

Schon länger munkelte man, dass Bioware (**Dragon Age**, **Mass Effect**) und Lucas Arts an einem Online-Rollenspiel im **Knights of the Old Republic**-Universum arbeiten. EA-Chef John Riccitiello sorgte für Gewissheit: In einem Interview sprach er über zwei Online-Rollenspiele, die der Publisher gerade in Entwicklung habe – nämlich **Warhammer Online** und ein Projekt in Zusammenarbeit mit Lucas Arts und Bioware. Auf die Nachfrage, ob es sich dabei um **KotOR Online** handelt, antwortete er schlicht: „Ja." In der Gerüchteküche heißt es: Das Spiel wird nicht vor 2010 erscheinen. ❑



Info: www.pcgames.de

HINTERLAND

Genre-Mix der Sim-City-Macher

Tilted Mill, bekannt für Aufbauspiele wie **Sim City Societies** oder **Caesar 4**, hat einen Mix aus Strategie- und Rollenspiel angekündigt. **Hinterland**, so der Titel, gibt Ihnen die Kontrolle über ein kleines Dörfchen im klassischen Fantasy-Setting. Aus der stetig wachsenden Bevölkerung wählen Sie sich einige Bewohner aus, mit denen Sie Rollenspielmissionen voll taktischer Kämpfe bestreiten. Mit der gewonnenen Beute bauen Sie das Dorf weiter aus, erobern neue Ländereien und kurbeln die Wirtschaft an. **Hinterland** erscheint bereits diesen Sommer und wird ausschließlich über das Internet vertrieben – für gerade mal 20 US-Dollar! ❑

Info: www.tiltedmill.com/hinterland





Waffencheck: Achtung! Minderwertige Onboard-Audiolösung entdeckt. Es droht die Vernichtung.

Diagnose: Onboard-Audio ist die schwächste Waffe in deinem Arsenal.

Anweisung: Nur der Stärkste überlebt. Upgrade zu X-Fi Titanium mit kinogleicher Audioqualität und 360°-Surround über Kopfhörer. Mitten im Geschehen, ohne böse Überraschungen.

Got Games? Get X-Fi!



Sound Blaster X-Fi® Titanium Fatal1ty Championship Series

Volle Hardwarebeschleunigung mit EAX 5.0, Direct 3D und Open AL

Ultrarealistischer 360°-Surround über Kopfhörer

Zukunftssicherer nativer PCIe-Chipsatz für höchste Performance

Optische Ein-/ Ausgänge auf der Karte mit Dolby Digital-Codierung in Echtzeit

www.creative.com

Available at:

amazon.de ALTERNATE





©2008 Creative Technology Ltd. BioWare, das BioWare-Logo und Mass Effect sind Marken oder eingetragene Markenzeichen von EA International (Studio und Publishing) in den Vereinigten Staaten von Amerika und/ oder anderen Ländern. EA und das EA-Logo sind Marken oder eingetragene Markenzeichen von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten von Amerika und/ oder anderen Ländern. Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Unternehmen.

FLAGSHIP STUDIOS

Schließen die Hellgate-Macher ihre Pforten?

Am 11. Juli die überraschende Meldung: Angeblich hat das finanziell angeschlagene Entwicklerstudio Flagship die Rechte an seinem Spiel **Hellgate: London** verloren. HanbitSoft, koreanischer Publisher von **Hellgate: London**, habe die Vertriebsrechte für das Spiel in Asien übernommen, ebenso wie die an dem Rollenspiel-Projekt **Mythos**. Die Marke **Hellgate** gehöre nun hingegen der Finanzfirma Comerica aus Dallas, Texas.

Kurz nach dieser Bekanntmachung war es bereits nicht mehr möglich, einen neuen gebührenpflichtigen **Hellgate**-Account einzurichten; für laufende Abos entfielen alle weiteren Kosten. Mehrere Tage und Mutmaßungen später wurde ein Großteil der Flagship-Mitarbeiter entlassen. Das Aus für die Firma? Nicht ganz: Am 16. Juli 2008 meldete sich der Vorsitzende Bill Roper in einem Forum zu Wort: Er gab zu, viele Angestellte feuern zu müssen, jedoch sei Flagship deshalb keineswegs geschlossen – die Firma existiere weiter. Roper behauptet, Flagship besäße weiterhin die Rechte an **Hellgate** sowie an **Mythos** – HanbitSoft zieht juristische Schritte in Erwägung. Stand dieser Meldung: 17. Juli 2008. ❏

Info: www.pcgames.de



ACTIVISION BLIZZARD

Sierra-Studios in Gefahr?



Die Fusion der Branchengiganten Activision und Vivendi Universal ist vollzogen, die Firma nennt sich nun Activision Blizzard. Erste unangenehme Meldung: Gut informierte Quellen berichten, die Firma prüfe derzeit, welche Entwicklerstudios des Vivendi-Tochterunternehmens Sierra noch länger gewinnbringend seien. Würden diese Teams keine Produkte abliefern, die finanzielle Erfolge versprechen, würden die Projekte gegebenenfalls eingestellt. Zu Sierra Entertainment zählen unter anderem die Studios Massive (**World in Conflict**) und Radical (**Prototype**). Blizzard Entertainment ist jedoch völlig außer Gefahr – mit **Warcraft**, **Starcraft** und **Diablo** hält der kalifornische Entwickler einige der gewinnträchtigsten Marken aller Zeiten. ❏

Info: http://weblogs.variety.com/the_cut_scene/2008/07/sierra-projects.html

UBISOFT / HYBRIDE TECHNOLOGIES

Ubisoft kauft Spezialeffekte-Studio

Hybride Technologies – ein französisches Studio, das für die aufregenden Spezialeffekte der Filme **300** und **Sin City** verantwortlich zeichnet. Spielehersteller Ubisoft hat die Firma gekauft – es lockte der Austausch von Technologien, um die eigenen Spezialeffekte-Tools im Spiele-Sektor zu verbessern. Ubisoft hält damit an seiner Absicht fest, ins professionelle Filmgeschäft einzusteigen. Hybride wird weiterhin im Filmbereich tätig sein und an Projekten arbeiten, die auf Ubisoft-Marken basieren – der **Prince of Persia**-Streifen ist bereits in Produktion. ❏

Info: www.hybride.com



Quelle: Warner Bros. Entertainment Inc.

CRYTEK BLACK SEA

Crytek schluckt Worldshift-Macher

Es ist ein unerwarteter Deal, der da zustande kam: Crytek, das Entwicklerstudio der Grafik-Urgewalt **Crysis**, übernimmt das bulgarische Team Black Sea Studios. Letztere taten sich zuletzt (und nicht nur im Positiven!) durch den Taktik-Rollenspiel-Mix **Worldshift** hervor – das Spiel erntete lediglich 70 Wertungspunkte in unserem Test. Avni Yerli von Crytek über den Deal: „Wir glauben, dass der Kauf der Black Sea Studios eine große Chance für uns ist, weiter zu expandieren. Die Black Sea Studios haben bereits ein sehr qualifiziertes und erfahrenes Entwicklerteam an Bord und werden weiter wachsen, um der Tradition der innovativen und kreativen Spiele treu zu bleiben, für welche Crytek bekannt ist." Die Black Sea Studios heißen ab sofort Crytek Black Sea und werden weiter in Sofia, Bulgarien arbeiten. ❏

Info: www.blackseastudios.com



GEWINNSPIEL AUF PCGAMES.DE

1.000 Euro monatlich einstreichen

Wir schlagen vor, dass Sie ab dem 17. Tag im Monat mindestens einmal auf pcgames.de schauen. Dort haben Sie die Chance auf leicht verdientes Geld: Denn PC Games verlost zusammen mit dem Kreditunternehmen easyCredit alle vier Wochen 1.000 Euro. Die zufällig ausgewählten Glücklichen dürfen sich, passend zu unserem Partner, auf eine Gutschriftsüberweisung auf ihrem Bankkonto freuen. Zur Teilnahme ist ein angemeldeter Account auf unserer Webseite nötig; nur registrierte User können eine Antwort auf die Gewinnspielfrage abgeben. ❏

Info: www.pcgames.de



SPIELE UND TERMINE 09/08

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden, aber geplant

				IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
A Vampyre Story	Adventure	Crimson Cow	30. September 2008	06/07, 06/08	●	●	●
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05	●	●	●
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega USA	4. Quartal 2008	06/08	–	–	–
Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	1. Quartal 2009	07/08	–	–	–
Armed Assault 2	Taktik-Shooter	Peter Games	Herbst 2008	04/08	●	–	–
Battlefield Heroes	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	3. Quartal 2008	03/08	●	–	–
Battleforge	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2008	06/08	●	●	●
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	4. Quartal 2008	03/08	●	–	●
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter	Ubisoft	2008	06/06, 10/06, 02/08	●	●	–
Call of Duty: World at War	Ego-Shooter	Activision	Herbst 2008	08/08	●	–	–
Codename: Panzers – Cold War	Echtzeit-Strategie	10tacle	Nicht bekannt	12/07, 05/08	●	–	●
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	November 2008	04/08, 08/08	●	●	●
Crysis Warhead	Ego-Shooter	Electronic Arts	Herbst 2008	08/08	●	●	–
Damnation	Action-Adventure	Codemasters	4. Quartal 2008	05/08	●	–	●
Dead Space	Action-Adventure	Electronic Arts	31. Oktober 2008	03/08	●	●	–
Der Herr der Ringe: Conquest	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	Herbst 2008	07/08	●	●	–
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Vivendi	Nicht bekannt	09/08	●	●	●
Die Siedler: Aufbruch der Kulturen	Aufbau-Strategie	Ubisoft	Sommer 2008	08/08	●	–	–
Die Sims 3	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	2009	06/08	●	–	–
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Nicht bekannt	Nicht bekannt	03/08	●	–	–
Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda Softworks	3. Quartal 2008	09/07, 06/08	●	●	●
Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubisoft	Oktober 2008	10/07, 03/08, 08/08	●	●	●
Geheimakte 2	Adventure	Deep Silver	29. August 2008	11/07, 03/08, 08/08	●	●	●
Ghostbusters: Das Videospiel	Action-Adventure	Vivendi	4. Quartal 2008	02/08, 08/08	●	●	●
Gothic 4: Arcania	Rollenspiel	Jowood	2009	06/08	●	●	–
Grand Theft Auto 4	Action-Adventure	Take 2	Nicht bekannt	04/08, 07/08	●	●	●
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	05/07, 08/08	●	–	●
Just Cause 2	Action	Eidos	2008	04/08	●	–	●
King's Bounty: The Legend	Runden-Strategie	Flashpoint	4. Quartal 2008	05/08, 07/08	●	●	●
Left 4 Dead	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2008	12/07, 04/08	●	●	●
Legendary	Ego-Shooter	Atari	3. Quartal 2008	05/08	●	●	●
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	2008	11/07	●	●	●
Mercenaries 2: World in Flames	Action-Adventure	Electronic Arts	31. August 2008	10/07, 02/08	●	●	●
Mirror's Edge	Action-Adventure	Electronic Arts	11. September 2008	05/08	●	●	●
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	2009	12/07	●	●	●
Prince of Persia	Action-Adventure	Ubisoft	4. Quartal 2008	08/08	●	●	–
Project Origin	Ego-Shooter	Warner Bros. Interactive	Herbst 2008	08/08	●	●	–
Prototype	Action-Adventure	Sierra	3. Quartal 2008	06/08	●	●	–
Sacred 2: Fallen Angel	Action-Rollenspiel	Deep Silver	2. Oktober 2008	01/07, 07/08	●	●	●
Spore	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	5. September 2008	08/07, 10/07, 04/08	●	●	●
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Ego-Shooter	Deep Silver	August 2008	04/08, 08/08	●	●	●
Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	2009	08/07, 07/07, 05/08	●	●	●
Tiberium	Ego-Shooter	Electronic Arts	2008	02/08	●	●	●
The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	2008	09/07	●	●	●
The Whispered World	Adventure	Daedalic Entertainment	Herbst 2008	07/08	●	–	–
This is Vegas	Action-Adventure	Midway	3. Quartal 2008	04/08	●	–	●
Warhammer 40.000: Dawn of War 2	Echtzeit-Strategie	THQ	2009	07/08	●	●	–
Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	GOA	3. Quartal 2008	11/07, 09/07, 06/08	●	●	●
World in Conflict: Soviet Assault	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Herbst 2008	05/08	●	–	–
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel	Vivendi	4. Quartal 2008	10/07, 07/08	●	●	●

GEWINNSPIEL

Zusammen mit TGC verlosen wir 6x Killer2-Mousepads von NOVA, 5x das Adventure **Goin' Downtown** sowie 5x den **DSF Basketballmanager 2008**. Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie bitte folgende Frage:



6x Killer2-Mousepads von NOVA

5x DSF Basketballmanager 2008

5x Goin' Downtown

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und TGC – The Games Company Worldwide GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss**: **25. August 2008**

Wofür steht die Abkürzung „TGC"?

A | The Games Company

B | Tanzverein gekränkter Chauvinisten



Deine



Im Jahr 2007 kauften 13 Millionen Deutsche mehr als 50 Millionen Spiele.

Nur: Wo sind die alle? Hier!

Bewertungen für Hotels, Lehrer oder Restaurants abzugeben, gehört mittlerweile zum Internet-Alltag. Computecs neues Portal GamesVote ermöglicht jetzt die Bewertung von Computer- und Videospielen und ist dabei explizit auf Schnelligkeit und Komfort ausgelegt.

Die Spiele bewerten und kommentieren Sie in sechs klassischen Disziplinen (Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Singleplayer, Multiplayer) – ganz einfach mit Schiebereglern.

Spiel suchen, auf „Vote" klicken, Wertung einstellen, fertig.

Für die Profis unter Ihnen stehen zusätzlich umfangreiche Bewertungs- und Auswertungs-Tools zur Verfügung.

Das ist GamesVote:

Schnell: Eine Grundbewertung ist in maximal 30 Sekunden erledigt.

Einfach: Die Bedienung erfolgt mit komfortablen Schiebereglern und selbsterklärenden Menüs.

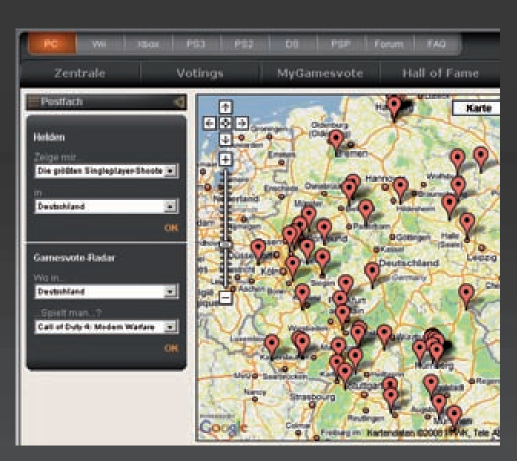
Mächtig: Die Datenbank erlaubt vielfältigste Auswertungen und Statistiken.

gamesVOTE.de | PC | Wii | Xbox | PS3 | PS2 | DS | PSP |

Stimme zählt!

Community

GamesVote bietet Ihnen viele attraktive Community-Features. Auf speziellen Landkartenansichten werden spannende Statistiken ausgegeben, wie z. B. die größten Rennspiel-Fans in Bayern oder die Verbreitung von WoW-Spielern in Österreich.



Gesellige Gamesvoter haben unzählige Möglichkeiten:

- Neue Freunde kennenlernen
- Gleichgesinnte in der Region entdecken
- Nachrichten versenden und miteinander diskutieren
- Profile und Meinungen aller User einsehen

Hall of Fame



Welches sind die besten Spiele aller Zeiten, die beliebtesten Genres und die besten Publisher? Welche Spiele haben die beste Technik, das beste Design und die spannendsten Extras? Die Antworten darauf finden Sie in der Hall of Fame. Doch auch der GamesVote-Pranger bietet neue Erkenntnisse, wie beispielsweise die Spiele mit den längsten Ladezeiten, mit technischen Fehlern oder der kompliziertesten Bedienung.

Votings



Das Plus an GamesVote sind die Extrapunkte, die Sie optional für besonders gute oder auch schlechte Leistungen der Spiele vergeben können: brillante Musik, jämmerliche Übersetzung, geniale Physik-Effekte, lange Eingewöhnungszeit, viel zu kurze Spielzeit, alberne Dialoge – all das können Sie per Mausklick belohnen oder anprangern. Daraus ergeben sich aussagekräftige Diagramme wie die Top 10 der Spiele mit den cleversten Gegnern oder die besten Adventure-Games des Jahres 2005 ... oder viele hundert Kombinationen mehr.

BIOSHOCK

In der Unterwasserstadt regieren Wahnsinn und Gewalt, erzeugt von einem Wissenschaftler mit Hang zur Utopie. Welcher Shooter-Fan offen für Innovation ist, für den weht **Bioshock** wie eine angenehm frische Brise durchs Genre der Action-Adventures.

Gute Aussichten: Sie würden gerne ins Schwimmbad gehen, aber aber man lacht über Sie, vielleicht der Badehose wegen. Hier gibt es eine böse, geniale Alternative.

Schlechte Aussichten: Ihr Wortschatz und Verständnis umfasst: Zweiter Weltkrieg, Nazis, Sanitäter. **Bioshock** faselt von: Eve, Plasmid, ADAM, Tonikum... hallo?

90°

30

Spiele für den Sommer

Von: Robert Horn/Thomas Wilke/Thomas Weiß

„Pack die Badehose ein, nimm dein kleines Schwesterlein", heißt es. Wir zocken lieber.

BLUT, SCHWEISS

Wie viel Adrenalin Ihnen ein Spiel durch die Adern spült, verkündet unser Schweißtropfen-Männchen in gefühlten Celsius-Graden: Es misst die Intensität, den Anspruch, die Hektik, den Bombast besagten Produkts.

Der Sonnenschirm bezeichnet den Lichtschutzfaktor. Ein **Drakensang** etwa beschäftigt länger, also ergibt sich ein hoher UV-Wert. Außer bei **Diablo 2** beziehen wir uns jeweils auf den Solo-Modus.

Laut den Prognosen der Meteorologen steht uns ein besonders heißer Sommer bevor. Die durchwachsene Wetterlage lässt an dieser Aussage zweifeln. Kommt vielleicht noch, die Zeit der Schwimmbäder, Grillabende und Baggerseebesuche; die Zeit, in der Flipflops unter den Füßen stehen und Eiswürfel als Erste-Hilfe-Abkühlung standardmäßig in Gefrierfächern lagern.

Dem PC-Spieler steht die Konfrontation mit reihenweise rödelnden Lüftern bevor; mit Mäusen, die tatsächlich quieken – nicht, weil sie lebendig wären, es sind die vom Schweiß abrutschende Klickfinger, aus denen die lustig fiependen Geräusche entstehen.

Eigentlich brutzelt man schon genug, sofern ein tatsächlich heißer Tag anbricht, da braucht es keine Sessions am PC, der – neben unserer Sonne – ein mehr oder weniger potenter Wärmegenerator ist. Je nach Hardware. Trotzdem wollen Sie Ihr liebstes Spielzeug nicht in die Sommerpause schicken, schließlich lesen Sie die PC Games, betrachten sich selber als Spieler aus Leidenschaft, wollen Ihrem Hobby nachgehen. Obwohl man Ihnen nahelegt, lieber ein Freibad aufzusuchen, Sie seien so blass und überhaupt.

Uns Wurst, Ihre Gesichtsfarbe. Wir erteilen Ratschläge anderer Prägung, empfehlen Spiele in breit gefächerten Genres, damit Sie soviel Luft und Lust wie möglich kriegen – anstelle von Sonnenbränden und Mückenstichen als Nebenwirkungen für die ach-so-tollen Freiluftaktionen.

Falls Ihr Geldbeutel keine großen Ausbeulungen aufweist, für diesen Fall aben wir auch spielenswerte Klassiker wie **Diablo 2** in die Empfehlungsliste aufgenommen. Also, Rollläden herunterlassen, Ventilator anschmeißen, einen kühlen Drink mixen und unsere Auswahl an Spielen für den Sommer genießen. Vielleicht vorher noch etwaige Übertaktungen von Grafikkarten und Prozessoren runterregeln. ❑

ECHT SPIELEN

Als Spieler gerät man bisweilen in Situationen, in denen man gegenüber Nichtspielern einen Hauch Normalität vorschützen muss. Das geht, indem man in der Realität...

... LUFTGITARRE SPIELT
Kostet nichts. Macht entweder Spaß oder einen zum Affen. Keine Hardware erforderlich.

... TRETBOOT FÄHRT
Nicht vorschnell einsteigen! Es sähe seltsam aus, säßen Sie alleine in einem Tretboot. Vor allem wäre es anstrengend. Mindestvoraussetzung: ein Partner.

... SANDBURGEN BAUT
Am Strand mit Schaufel und Händen **Stronghold** nachspielen. Man kann auch auf Seiten der Bösen antreten. Laufen Sie hierzu lässig über Sandkunstwerke, gegen die Ihre wie ziellos hingeschüttet aussehen, möglichst welche von Kindern unter fünf Jahren.

... HAHNENKAMPF SPIELT
Kumpel auf die Schultern und dann mit fiesen Tricks ins Wasser schubsen. Kreischfaktor bei weiblichen Teilnehmern: Glasbruchgefahr.



SILENT HUNTER 4

Die gemütliche Alternative: **Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific** ist das spielgewordene „sich auf der Luftmatratze im Pool treiben lassen“. Während die komfortable Steuerung vor Überhitzung schützt, sorgt der leichte Wellengang für Abkühlung im Kopf.

Gute Aussichten: Bullet-Time-Wellengang, unter Wasser gemächlich an Feinde ranpirschen – das ist Ihr Ding. Und später üben Sie weiter den Doppeklick mit der Maus.

Schlechte Aussichten: Als Kind schafften Sie **Ghosts 'n Goblins** beim ersten Anlauf, **Gradius 3** ohne Waffen-Upgrades. Seitdem warten Sie ungeduldig auf Herausforderungen.

GUITAR HERO 3

Ein kühles Bier, Steaks auf dem Grill und **Guitar Hero** am PC – wir empfehlen: Laden Sie Freunde ein zum gemeinschaftlichem Rocken durch den Sommer. Ist ein bisschen anstrengender mit Klampfe, macht aber mehr Spaß. Die Xbox-360- und Playstation-3-Fassungen haben durch herunterladbare Songpakete zu **Legends of Rock** an Melodieläufen zugenommen, hoffentlich ist bald der PC dran.

Gute Aussichten: Ihr Freundeskreis geht über zwei Personen hinaus, alle wünschen sich Rockstarkarrieren.

Schlechte Aussichten: Mancher könnte im Frickelspaß auf Stage-Diving-Ideen kommen. Die Versicherung zahlt nicht.

90°
5

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Sieben Stunden. Mehr brauchen Sie nicht zum Durchspielen, außer Sie lernen noch, wie Installationen funktionieren. Sieben Stunden voller Action, Spannung und Dramatik. **Call of Duty 4** ist ein Meisterwerk der Inszenierung, aufbrausend von Anfang bis Ende, bombastisch in der Präsentation. Bevor Sie loslegen, stellen Sie Ihre Füße in einen Eimer mit kaltem Wasser. Sie werden nicht mehr aufstehen wollen.

Gute Aussichten: Sie sind mustergültiger Bürger, haben Job, Familie, Kinder, SULO-Mülltonnen, wenig Zeit. Manchmal möchten Sie wüten. Dieses kurze Killerspiel lässt Sie. Gern auch in Shooter-Häppchen.

Schlechte Aussichten: Unter 18 Jahre alt, wir verstehen. Schauen Sie doch mal ins Sortiment von Nintendo. Die haben auch schöne Spiele. **Mario Kart Wii** zum Beispiel.







PORTAL

„Am Ende gibt es Kuchen", sagt eine elektronische Frauenstimme. „Welcher Kuchen?", fragen Sie. Damit wäre die Geschichte hinter **Portal** zusammengefasst; und nein, man muss nicht verstehen. Im Spiel lösen Sie fortschreitend kniffligere Rätsel mittels Einsatz einer Kanone, die Ein- und Ausgangsportale aufmacht. Sommerlöcher, sozusagen.

Gute Aussichten: Sie schaffen es, Kubricks **2001** an einem Stück anzuschauen. Und hätten gern **Prey** gespielt, aber da waren all die blöden Gegner.

Schlechte Aussichten: Sie fuhren als Kind Karussell, erbrachen infolge den vorher verzehrten Kirmeskuchen. Die Erinnerung an den „Für immer Dein"-Schwur des Glasur-Herzens schmerzt noch immer Ihr organisches.



RESIDENT EVIL 4 (DT.)

Rollos runter, Türen zu, Licht aus – so bleibt Wärme draußen. Wird es trotzdem zu heiß, lässt **Resident Evil 4** Ihr Blut in den Adern gefrieren. Mit ausreichend Mumm in den Knochen holen Sie sich mit Capcoms Grusel-Shooter die perfekte Gänsehaut-Abkühlung.

Gute Aussichten: Erst **RE 4** (dt.) und **Mass Effect**, dann **GTA 4** und **Mario**! Irgendwann, so Ihre Überzeugung, kommen die doch alle angekrochen und wollen einen PC-Platz. Außerdem kann ein PC viel mehr. Etwa Tabellen!

Schlechte Aussichten: Zombies, buh! Wenn Sie gerade das Bewusstsein verloren haben, raten wir vom Konsum ab. Wir brauchen unsere Leser.



MASS EFFECT

Nutzen Sie den sogenannten **Mass Effect**, um dem irdischen Sommer zu entfliehen und Planeten anderer Galaxien zu bereisen. Erleben Sie ein Abenteuer epischen Ausmaßes, gestrickt durch politische Intrigen und den Machthunger galaktischer Völker. Commander Sheppard vertritt Sie in Ihrer Heldenrolle! Bioware hat mal wieder ein Regiekunstwerk hingelegt.

Gute Aussichten: Schadenfreude ist Ihre Lieblingsemotion. Das RPG befriedigt eimerweise, teils mit schwarzhumorig gefärbten Quests, teils durch Verbesserungen gegenüber Konsole.

Schlechte Aussichten: Wer **24** liebt, solange Teri und Kim Bauer nicht in pausenlos gleich bescheuerte Neben-Quests geraten, der sei gewarnt: Hier kommt auch nur der Hauptstrang als Kick.

14°

50

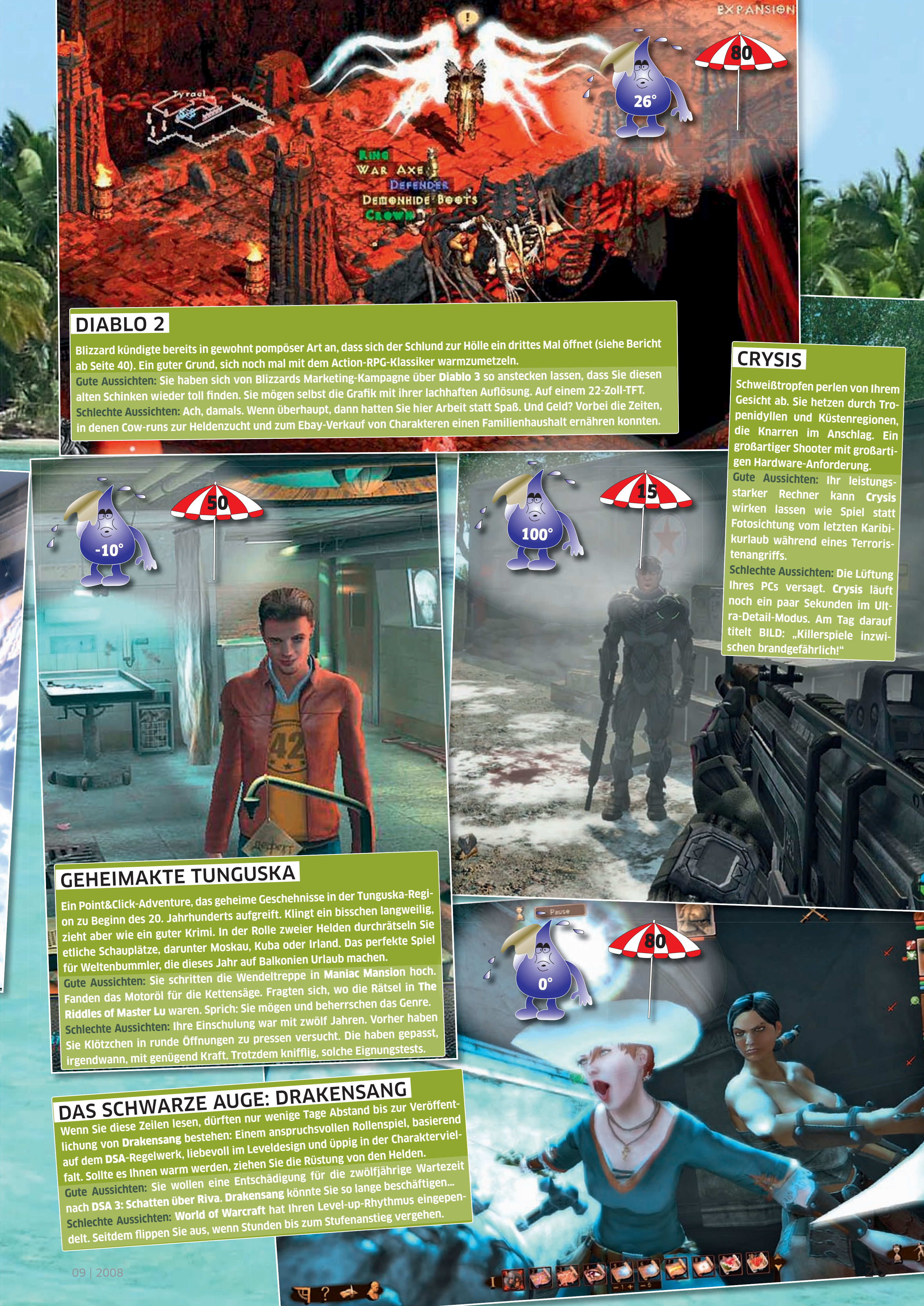


RACE DRIVER: GRID

Das kennt jeder: Irgendwo in der Nachbarschaft wohnt ein Prolet, der im Sommer rote Ampeln nutzt, um seine Motorensounds vorzustellen. Man hört mit, ob man will oder nicht. Mit **Race Driver: Grid** schlagen Sie zurück: Drehen Sie die 20-Watt-Boxen auf, treten Sie das Gaspedal durch und stellen Sie sich vor, Ihre Coolness wäre real.

Gute Aussichten: Traurig in der Annahme, das Rennspiel-Genre sei von **Need for Speed** (Action) bis **GTR** (Simulation) zugeparkt? **Grid** findet die Lücke.

Schlechte Aussichten: Sie hassen das Genre, ist Ihr gutes Recht. Deshalb machen wir keine wortverspielten Witze, sondern raten schlicht: rechtzeitig bremsen, Abstand halten.



DIABLO 2

Blizzard kündigte bereits in gewohnt pompöser Art an, dass sich der Schlund zur Hölle ein drittes Mal öffnet (siehe Bericht ab Seite 40). Ein guter Grund, sich noch mal mit dem Action-RPG-Klassiker warmzumetzeln.

Gute Aussichten: Sie haben sich von Blizzards Marketing-Kampagne über **Diablo 3** so anstecken lassen, dass Sie diesen alten Schinken wieder toll finden. Sie mögen selbst die Grafik mit ihrer lachhaften Auflösung. Auf einem 22-Zoll-TFT.

Schlechte Aussichten: Ach, damals. Wenn überhaupt, dann hatten Sie hier Arbeit statt Spaß. Und Geld? Vorbei die Zeiten, in denen Cow-runs zur Heldenzucht und zum Ebay-Verkauf von Charakteren einen Familienhaushalt ernähren konnten.

CRYSIS

Schweißtropfen perlen von Ihrem Gesicht ab. Sie hetzen durch Tropenidyllen und Küstenregionen, die Knarren im Anschlag. Ein großartiger Shooter mit großartigen Hardware-Anforderung.

Gute Aussichten: Ihr leistungsstarker Rechner kann **Crysis** wirken lassen wie Spiel statt Fotosichtung vom letzten Karibikurlaub während eines Terroristenangriffs.

Schlechte Aussichten: Die Lüftung Ihres PCs versagt. **Crysis** läuft noch ein paar Sekunden im Ultra-Detail-Modus. Am Tag darauf titelt BILD: „Killerspiele inzwischen brandgefährlich!"

GEHEIMAKTE TUNGUSKA

Ein Point&Click-Adventure, das geheime Geschehnisse in der Tunguska-Region zu Beginn des 20. Jahrhunderts aufgreift. Klingt ein bisschen langweilig, zieht aber wie ein guter Krimi. In der Rolle zweier Helden durchrätseln Sie etliche Schauplätze, darunter Moskau, Kuba oder Irland. Das perfekte Spiel für Weltenbummler, die dieses Jahr auf Balkonien Urlaub machen.

Gute Aussichten: Sie schritten die Wendeltreppe in **Maniac Mansion** hoch. Fanden das Motoröl für die Kettensäge. Fragten sich, wo die Rätsel in **The Riddles of Master Lu** waren. Sprich: Sie mögen und beherrschen das Genre.

Schlechte Aussichten: Ihre Einschulung war mit zwölf Jahren. Vorher haben Sie Klötzchen in runde Öffnungen zu pressen versucht. Die haben gepasst, irgendwann, mit genügend Kraft. Trotzdem knifflig, solche Eignungstests.

DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG

Wenn Sie diese Zeilen lesen, dürften nur wenige Tage Abstand bis zur Veröffentlichung von **Drakensang** bestehen: Einem anspruchsvollen Rollenspiel, basierend auf dem **DSA**-Regelwerk, liebevoll im Leveldesign und üppig in der Charaktervielfalt. Sollte es Ihnen warm werden, ziehen Sie die Rüstung von den Helden.

Gute Aussichten: Sie wollen eine Entschädigung für die zwölfjährige Wartezeit nach **DSA 3: Schatten über Riva**. **Drakensang** könnte Sie so lange beschäftigen…

Schlechte Aussichten: **World of Warcraft** hat Ihren Level-up-Rhythmus eingependelt. Seitdem flippen Sie aus, wenn Stunden bis zum Stufenanstieg vergehen.



Jugendschutz und **Tugendschmutz**

Von: Thomas Weiß

Harte Hüter machen hierzulande Jugendschutz. Ein Blick aufs Gesetz und hinter deutsche Grenzen zeigt: Wir haben es so schlecht nicht.

Über 20.600 Stück, Tendenz steigend. So viele Spiele habe die „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK) auf Jugendtauglichkeit abgeklopft, das steht im 2007er-Bilanzbericht, 13 Jahre nach ihrer Deutschland-exklusiven Entstehung. Bis zum März 2003 hat sie Ratings zunächst empfohlen, danach befohlen. Heute bedarf es Altersnachweisen gemäß USK-Logo, im Laden wie im Versand, herbeigeführt durch den „Amoklauf von Erfurt“ im April 2002: Robert Steinhäuser erschoss am Gutenberg-Gymnasium 16 Menschen und sich selbst, man fand Ego-Shooter auf seinem Rechner.

Bildschirm-Brutalität schürt zuverlässig Hass und Empörung, kein Sündenbock zieht nach medialer Sensationspolitur besser. Im Zugzwang öffentlichen Entsetzens stellte die Regierung hinten an, was neben „Killerspielen“ sonst zum Austicken des 19-Jährigen geführt haben mag: marodes Schulsystem, soziale Ausgrenzung, Markenwahn, Schießclubs, Waffenerwerb – stattdessen wetzten Minister an USK-Befugnissen, bis daraus Damoklesschwerter wurden, schwebend seitdem über Herstellern, deren Produkte Gewalt enthalten.

Die verschärften Paragrafen im „Gesetz zum Jugendmedienschutz-Staatsvertrag“ können solche Spiele auf die Liste der „schwer jugendgefährdenden Medien“ bringen, sprich indizieren. Für Betroffene käme das schlimmstenfalls einem Wirtschafts-K.-o. gleich, da Indizierungen geschäftshemmende Verkaufsbeschränkungen einleiten.

Resultierend daraus gelangen sogar Erwachsene nur mühsam an fragliche Ware, außerdem verlieren manche Anbieter Lust auf uns, jüngst geschehen mit Epic Games, die Artikel im sich aufbauenden BPjM-Schatten gar nicht erst zur (kostenpflichtigen) Prüfung vorlegten, demnach hierzulande nicht veröffentlichten. Erteilt die USK das nächstkleinere Klassifizierungs-Übel „Keine Jugendfreigabe“, so schrumpft die Zielgruppe zwar auf Volljährige, dafür greifen keine Besonderheiten wie teilweises Werbeverbot.

Welcher Altersstempel aufs Cover muss, ob „ohne“, „ab 6“, „12“, „16“ oder „18“, das bestimmt ein Gemisch aus Fakten und Gutachter-Gnade: Die Tester dürfen die Zumutbarkeit von Spielen auf Heranwachsende innerhalb dehnbarer Definitionen festlegen, die das – einmal mehr überarbeitete und just diesen Juli in Kraft getretene – Jugendschutzgesetz enthält, etwa: (...) Trägermedien, „die besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt beinhalten“ und „in denen Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird“.

Dem deutschen Jugendschutz gehört jedenfalls der Ruf eines

weltweit schärfsten, einer, der elterlich-erzieherischen Maßnahmen keine Bedeutung beimisst. Dass Eltern als wichtigstes Sieb beim Konsum von Elektro-Entertainment ihrer Kinder aufzutreten haben, derlei predigen USK-Mitarbeiter in Interviews, immerhin.

Eine BITKOM-Studie attestiert den 82 Millionen Einwohnern hierzulande einen Spielekonsumenten-Anteil von 35 Prozent. Das ist viel. Für Deutschland machen mächtige Studios der Marke Activision (Quake 4 (dt.)) oder Electronic Arts (C&C: Generäle) deshalb gewaltreduzierte Extrawürste, falls sie auf Paragrafen-Kollisionskurs zuzusteuern drohen. Sex traut man Heranwachsenden ohne Folgeschäden zu, soweit außerhalb des pornografischen Rahmens.

Bei den amerikanischen Sittenbestimmer wiegen nackte Brüste schwerer als rauchende Colts: Weiblich geformte Oberkörper haben dem hier ab zwölf Jahren freigegebenen Gothic 1 und 2 ein „M" für „mature" („ab 17") verpasst, aufgedrückt vom „Entertainment Software Rating Board" (ESRB). Okay, da war auch noch die Sache mit dem Sumpfgras-Joint.

Der Großteil europäischer Nationen unterliegt den Richtlinien der „Pan-European Game Information", abgekürzt PEGI. Deutschland wollte sich den Klassifikationen der unabhängigen Software-Föderation nicht fügen. Das Land zählt mit 2,3 Milliarden Euro an Spieleumsatz 2007 (inklusive Konsolen, Konsolenspiele, Spiele-PCs, PC-Spiele) zum VIP-Markt, 2008 soll er auf 2,5 Milliarden hochklettern.

Einmal zum Vergleich blind in die Länderkiste gegriffen: Brasilien. Dort verkauft man weit weniger und die Justiz macht mehr Nägel mit Köpfen, als eine Nailgun je als Headshots verschießen könnte. Counter-Strike, Everquest und World of Warcraft fallen unter die Absurdität „verboten", weil sie willkürlich formulierte Sachbestände erfüllen, im Gesetzeswortlaut geht es um „Spiele, die zu Gewalt verleiten" oder „schädlich für die Gesundheit des Nutzers" seien. Der Ausraster eines Schießwütigen – er nahm wahllos Leute während einer Kinovorführung unter Beschuss – dient dem brasilianischen Recht bis heute als treue Begründung für weitreichende Shooter-Verbote.

Ein paar tausend Kilometer östlich über den Atlantik hinweg probiert sich ein für Spiele umsatzrelevanteres Land an den schärfsten Restriktionen der westlichen Welt, zumindest in Gefilden der Internet-Zensur. Immer wieder versucht sich die australische Regierung an der Installation von Filtern gegen unerwünschte Inhalte, immer wieder knacken Hacker den Sicherheits-Code, sie brauchen dafür weniger als eine Stunde.

Was Spiele anbelangt, so betreiben erstaunliche 79 Prozent der australischen Haushalte ein entertainmentkompatibles Gerät, sei es Konsole oder PC. Der Wert stammt aus der Umfrage „Interactive Australia 2007", woraus sich auch der Gesamtumsatz für Spiele 2006 entnehmen lässt: 925 Millionen australische Dollar sollen es gewesen sein, umgerechnet 561 Millionen Euro.

Welche Spiele welche Altersempfehlung kriegen, darüber schwenkt das „Office of Film and Literature Classification", kurz OFLC, den Daumen. Alles, was über „15+" rangiert – einer Wertung, die unter 15-Jährigen vom Produktkauf abrät, sofern kein elterlicher Part Zustimmung ausdrückt –, kriegt keine Beurteilung, da das OFLC bloß für Filme die 18er-Freigabe vorsieht: eine Seltsamkeit, regelmäßig von beteiligten Parteien angefochten, überfällig in ihrer Anpassung.

Keine Beurteilung gleicht einem stillen Todesurteil. Produkte dieser Sparte, betroffen etwa ein Fallout 3, bleiben dem Handel vorenthalten, sie erfahren in trauriger Mehrheit ein Verbot. Ältere Opfer: Grand Theft Auto 3, Vice City, San Andreas und am „besten", weil kurios, Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure. Das Lifestyle- und Prügelspiel wurde nicht wegen der heftig inszenierten Schlägereien verbannt, sondern weil es Graffiti-Malerei an dafür unerlaubten Orten verherrliche.

Angesichts solcher Begründungen mag einem die gern kritisierte Willkürlichkeit einer USK weniger katastrophal vorkommen. Ob das theoretische Unreal Tournament 2010 ohne Siegel zur Indizierungsstelle BPjM weiterwandert, während das inhaltsgleiche Quake 8 mit 18er-Aufkleber die (Online)-Regale füllt – was hieße solch Unsinn schon, speziell im Lichte des 1,3-Milliarden-Volks, dessen Führung Einwohner bis zum Tages- und Spielablauf durchregelt? China hat in Peking Regierende sitzen, die in Computerspielen und steigenden Kriminalstatistiken Zusammenhänge zu sehen glauben. Aus diesen Gedanken ward sogleich ein Gesetz ersponnen und verabschiedet, das den fast satirischen Namen „Fatigue System" (Ermüdungssystem) trägt: Online-Spiele dürfen ihren Usern drei Stunden lang Anreiz geben, hinterher, spätestens nach fünf Stunden, müssen sie Weiterspielen unerträglich machen, eine fünfstündige Pause erzwingen. Für die westliche Welt hört sich das an wie eine TV-Frage in Wahr oder unwahr? – und es stimmt. Erschöpfende World of Warcraft-Raids laufen bei den Olympia-Gastgebern vielleicht in verrauchten Hinterzimmern ab. Wie lange es wohl dauern würde, unter angelegter China-Zeitfessel 20.600 Spiele durchzuspielen? ❑

ANDERE LÄNDER, ANDERE SITTEN

Fallout 3 ist noch nicht erschienen, aber schon indiziert. Jedenfalls in Australien. Das Land hat Probleme mit den Inhalten des Rollenspiels.



HEADSHOT-ALARM | Das Kampfsystem von **Fallout 3** hält sich im Aufbau an seine Vorgänger: Körperteile erscheinen als Ziele, Kopfschüsse enden in einer Sauerei.

Das im Bericht angesprochene „Office of Film and Literature Classification" (OFLC) stört sich nicht allein an der Gewalt, die der **Oblivion**-Erbauer Bethesda mit **Fallout 3** an den Start bringt. Es geht ihm auch um den Drogenkonsum: Dass der Held mit Aufputschmitteln an Statusfähigkeiten zulegt, halten die australischen Gutachter für … nun, lesen Sie am besten selbst:

„Das Spiel enthält die Option, eine Vielzahl an chemischen Drogen mit einem Gerät zu benutzen, das mit dem Arm des Charakters zusammenhängt. (…) Diese chemischen Drogen besitzen positive Effekte, manche davon haben negative wie weniger Intelligenz und Abhängigkeit. Die positiven Auswirkungen sind mehr Kraft, mehr Ausdauer, eine höhere Resistenz gegenüber Schaden, Agilität und mehr Lebenspunkte. All diese chemischen Drogen werden realistisch als Pillen oder gar als Crack-Pfeife dargestellt. Aus Sicht der Prüfer ist so ein Zusammenhang zwischen Sci-Fi-Drogen und den real existierenden Drogen gegeben."

Der Hammer ist gefallen, **Fallout 3** indiziert. Es erscheint hierzulande übrigens im Herbst. In welcher Fassung: abwarten.

„GLEICH EXPLODIERT MEIN KOPF …"

Jugendschutz-Beauftragte reagieren empfindlich auf Headshots, zumal in hochstilisierter Darstellung, wie sie **Fallout 3** als Tribut zu den – sehr brutalen – Kultvorgängern zeigt.

weltweit schärfsten, einer, der elterlich-erzieherischen Maßnahmen keine Bedeutung beimisst. Dass Eltern als wichtigstes Sieb beim Konsum von Elektro-Entertainment ihrer Kinder aufzutreten haben, derlei predigen USK-Mitarbeiter in Interviews, immerhin.

Eine BITKOM-Studie attestiert den 82 Millionen Einwohnern hierzulande einen Spielekonsumenten-Anteil von 35 Prozent. Das ist viel. Für Deutschland machen mächtige Studios der Marke Activision (Quake 4 (dt.)) oder Electronic Arts (C&C: Generäle) deshalb gewaltreduzierte Extrawürste, falls sie auf Paragrafen-Kollisionskurs zuzusteuern drohen. Sex traut man Heranwachsenden ohne Folgeschäden zu, soweit außerhalb des pornografischen Rahmens.

Bei den amerikanischen Sittenbestimmer wiegen nackte Brüste schwerer als rauchende Colts: Weiblich geformte Oberkörper haben dem hier ab zwölf Jahren freigegebenen Gothic 1 und 2 ein „M" für „mature" („ab 17") verpasst, aufgedrückt vom „Entertainment Software Rating Board" (ESRB). Okay, da war auch noch die Sache mit dem Sumpfgras-Joint.

Der Großteil europäischer Nationen unterliegt den Richtlinien der „Pan-European Game Information", abgekürzt PEGI. Deutschland wollte sich den Klassifikationen der unabhängigen Software-Föderation nicht fügen. Das Land zählt mit 2,3 Milliarden Euro an Spieleumsatz 2007 (inklusive Konsolen, Konsolenspiele, Spiele-PCs, PC-Spiele) zum VIP-Markt, 2008 soll er auf 2,5 Milliarden hochklettern.

Einmal zum Vergleich blind in die Länderkiste gegriffen: Brasilien. Dort verkauft man weit weniger und die Justiz macht mehr Nägel mit Köpfen, als eine Nailgun je als Headshots verschießen könnte. Counter-Strike, Everquest und World of Warcraft fallen unter die Absurdität „verboten", weil sie willkürlich formulierte Sachbestände erfüllen, im Gesetzeswortlaut geht es um „Spiele, die zu Gewalt verleiten" oder „schädlich für die Gesundheit des Nutzers" seien. Der Ausraster eines Schießwütigen – er nahm wahllos Leute während einer Kinovorführung unter Beschuss – dient dem brasilianischen Recht bis heute als treue Begründung für weitreichende Shooter-Verbote.

Ein paar tausend Kilometer östlich über den Atlantik hinweg probiert sich ein für Spiele umsatzrelevanteres Land an den schärfsten Restriktionen der westlichen Welt, zumindest in Gefilden der Internet-Zensur. Immer wieder versucht sich die australische Regierung an der Installation von Filtern gegen unerwünschte Inhalte, immer wieder knacken Hacker den Sicherheits-Code, sie brauchen dafür weniger als eine Stunde.

Was Spiele anbelangt, so betreiben erstaunliche 79 Prozent der australischen Haushalte ein entertainmentkompatibles Gerät, sei es Konsole oder PC. Der Wert stammt aus der Umfrage „Interactive Australia 2007", woraus sich auch der Gesamtumsatz für Spiele 2006 entnehmen lässt: 925 Millionen australische Dollar sollen es gewesen sein, umgerechnet 561 Millionen Euro.

Welche Spiele welche Altersempfehlung kriegen, darüber schwenkt das „Office of Film and Literature Classification", kurz OFLC, den Daumen. Alles, was über „15+" rangiert – einer Wertung, die unter 15-Jährigen vom Produktkauf abrät, sofern kein elterlicher Part Zustimmung ausdrückt –, kriegt keine Beurteilung, da das OFLC bloß für Filme die 18er-Freigabe vorsieht: eine Seltsamkeit, regelmäßig von beteiligten Parteien angefochten, überfällig in ihrer Anpassung.

Keine Beurteilung gleicht einem stillen Todesurteil. Produkte dieser Sparte, betroffen etwa ein Fallout 3, bleiben dem Handel vorenthalten, sie erfahren in trauriger Mehrheit ein Verbot. Ältere Opfer: Grand Theft Auto 3, Vice City, San Andreas und am „besten", weil kurios, Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure. Das Lifestyle- und Prügelspiel wurde nicht wegen der heftig inszenierten Schlägereien verbannt, sondern weil es Graffiti-Malerei an dafür unerlaubten Orten verherrliche.

Angesichts solcher Begründungen mag einem die gern kritisierte Willkürlichkeit einer USK weniger katastrophal vorkommen. Ob das theoretische Unreal Tournament 2010 ohne Siegel zur Indizierungsstelle BPjM weiterwandert, während das inhaltsgleiche Quake 8 mit 18er-Aufkleber die (Online)-Regale füllt – was hieße solch Unsinn schon, speziell im Lichte des 1,3-Milliarden-Volks, dessen Führung Einwohner bis zum Tages- und Spielablauf durchregelt? China hat in Peking Regierende sitzen, die in Computerspielen und steigenden Kriminalstatistiken Zusammenhänge zu sehen glauben. Aus diesen Gedanken ward sogleich ein Gesetz ersponnen und verabschiedet, das den fast satirischen Namen „Fatigue System" (Ermüdungssystem) trägt: Online-Spiele dürfen ihren Usern drei Stunden lang Anreiz geben, hinterher, spätestens nach fünf Stunden, müssen sie Weiterspielen unerträglich machen, eine fünfstündige Pause erzwingen. Für die westliche Welt hört sich das an wie eine TV-Frage in Wahr oder unwahr? – und es stimmt. Erschöpfende World of Warcraft-Raids laufen bei den Olympia-Gastgebern vielleicht in verrauchten Hinterzimmern ab. Wie lange es wohl dauern würde, unter angelegter China-Zeitfessel 20.600 Spiele durchzuspielen? ❑

ANDERE LÄNDER, ANDERE SITTEN

Fallout 3 ist noch nicht erschienen, aber schon indiziert. Jedenfalls in Australien. Das Land hat Probleme mit den Inhalten des Rollenspiels.



HEADSHOT-ALARM | Das Kampfsystem von **Fallout 3** hält sich im Aufbau an seine Vorgänger: Körperteile erscheinen als Ziele, Kopfschüsse enden in einer Sauerei.

Das im Bericht angesprochene „Office of Film and Literature Classification" (OFLC) stört sich nicht allein an der Gewalt, die der **Oblivion**-Erbauer Bethesda mit **Fallout 3** an den Start bringt. Es geht ihm auch um den Drogenkonsum: Dass der Held mit Aufputschmitteln an Statusfähigkeiten zulegt, halten die australischen Gutachter für … nun, lesen Sie am besten selbst:

„Das Spiel enthält die Option, eine Vielzahl an chemischen Drogen mit einem Gerät zu benutzen, das mit dem Arm des Charakters zusammenhängt. (…) Diese chemischen Drogen besitzen positive Effekte, manche davon haben negative wie weniger Intelligenz und Abhängigkeit. Die positiven Auswirkungen sind mehr Kraft, mehr Ausdauer, eine höhere Resistenz gegenüber Schaden, Agilität und mehr Lebenspunkte. All diese chemischen Drogen werden realistisch als Pillen oder gar als Crack-Pfeife dargestellt. Aus Sicht der Prüfer ist so ein Zusammenhang zwischen Sci-Fi-Drogen und den real existierenden Drogen gegeben."

Der Hammer ist gefallen, **Fallout 3** indiziert. Es erscheint hierzulande übrigens im Herbst. In welcher Fassung: abwarten.

ZENSIERT

„GLEICH EXPLODIERT MEIN KOPF …"

Jugendschutz-Beauftragte reagieren empfindlich auf Headshots, zumal in hochstilisierter Darstellung, wie sie **Fallout 3** als Tribut zu den – sehr brutalen – Kultvorgängern zeigt.

JUNGBRUNNEN | Die Publisher-Maschine spuckt derzeit eine Menge Neuauflagen aus. Steckt dahinter nur der schnöde Mammon?

Der Retro-Trend

Von: Christian Schlütter

Was steckt dahinter, dass immer mehr Publisher Neuauflagen alter Spiele veröffentlichen?

Hula-Hoop-Reifen, Schlaghosen, Euro-Trash und der New Beetle – Retro-Wellen haben uns bis jetzt nicht nur Gutes beschert. Kein Wunder also, dass viele Spieler dem derzeitigen Trend zur Neuauflage skeptisch gegenüberstehen. Berechtigte Vorbehalte oder einfach nur Panikmache? Und natürlich: Wie kommt es zu diesem merkwürdigen Trend? Aber werfen wir zunächst einmal einen Blick auf die Remakes dieser Tage.

Eine besondere Stellung innerhalb der aktuellen Retro-Welle haben ohne Frage die Siedler inne. Die Neuauflage des Wuselfaktors unter dem Namen Die Siedler 2: Die nächste Genration war ungemein erfolgreich und führte gar zu einem radikalen Marketing-Dreh im Hause Ubisoft. Denn fortan wird die Siedler-Lizenz in zwei separaten Linien weitergeführt: In der Evolutionslinie erschien zuletzt die Erweiterung Reich des Ostens für Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs. Die Traditionslinie hingegen führt, initiiert von Die nächste Generation, das alte Regelwerk weiter. Bald erscheint dort ein neuer Titel namens Aufbruch der Kulturen, der allerdings nicht mehr den Charme des Klassikers versprühen, sondern mit neuen Völkern und einer durchgehenden Story glänzen soll.

Überhaupt scheint gerade der Strategie-Sektor sehr vom Remake-Boom zu profitieren. In den letzten Monaten erscheinen immer wieder Ankündigungen im Blätterwald der Pressemitteilungen, deren Titel seltsam vertraut klingen. Jüngster Spross in der Familie der Management-Neuauflagen: Sid Meier's Civilization 4: Colonization (Vorschau auf Seite 112). Hier ging die Motivation wohl vom Volke aus. Denn seit über zehn Jahren dürstete die Fangemeinde nach einem neuen Colonization-Teil. Doch

DAS WÜNSCHT SICH DIE REDAKTION

Grauer Star, Rückenschmerzen, Stützstrümpfe – auch wir werden nicht jünger. Da sind schöne Erinnerungen Balsam für die Schreiberseele. Unsere Redaktion schwelgt in Nostalgie und wünscht sich folgende Titel zurück.

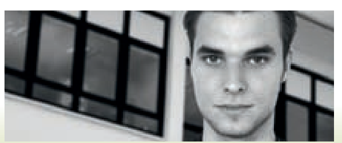


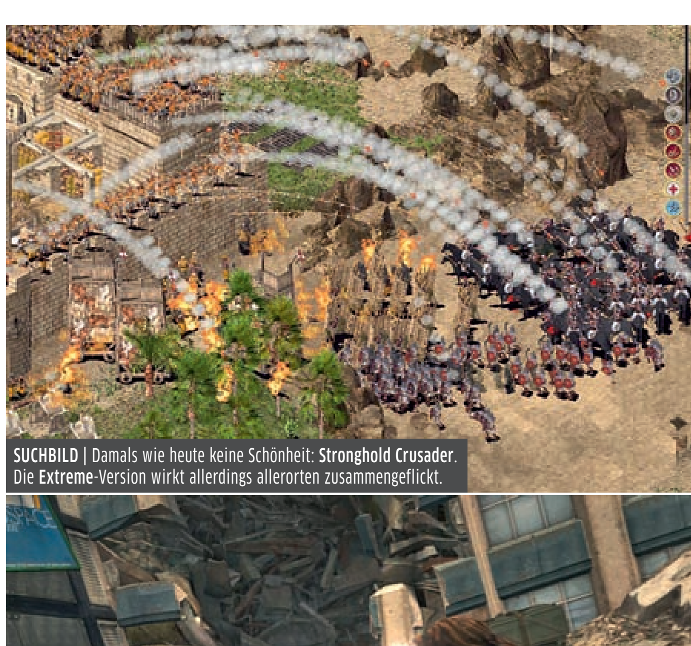
Christian Burtchen:
... wird seinem Ruf als Strategie-Experte der PC-Games-Redaktion gerecht, sinniert über historische Fehlschläge und will eine alte, verkommene Kultserie wiederbeleben: „Empire Earth – nach dem brockigen zweiten und dem grottigen dritten Teil wünsche ich mir das Original zurück, mit historischen Kampagnen, Forschung und allem, was das Wort ‚Empire' rechtfertigt."

Thomas Weiß:
... will in düstere Keller heimkehren: „Dungeon Master & Chaos Strikes Back – statisches Vorrücken durch immer graue Kerker-Kästchen, rasselnde Türen, Zauberformeln für Magie (Ful Ir!) – das beherrschten D&D-Rollenspiele teils auch, aber hier lief Echtzeit-Premiere! Die Neuauflage wünsche ich mir einen Hauch schwieriger als Chaos Strikes Back, nur der Neugier halber, wie das möglich sein soll."



Thomas Wilke:
... will wieder Dinos jagen: „Turok: Dinosaur Hunter (dt.) zählt noch heute zu meinen Lieblingsspielen. Auflockernde Sprungpassagen, dichte Atmosphäre und brillante Schockmomente – Turok (dt.) verfügt über alle Zutaten für einen guten Shooter. Außer Seeds of Evil schaffte es kein Nachfolger, an die Qualität von Dinosaur Hunter (dt.) anzuknüpfen. Ein Remake muss her!"





SUCHBILD | Damals wie heute keine Schönheit: **Stronghold Crusader**. Die **Extreme**-Version wirkt allerdings allerorten zusammengeflickt.



HÄNGEPARTIE | Das Remake des Arcade-Klassikers **Bionic Commando** kommt als 2D- und als 3D-Version in den Handel.

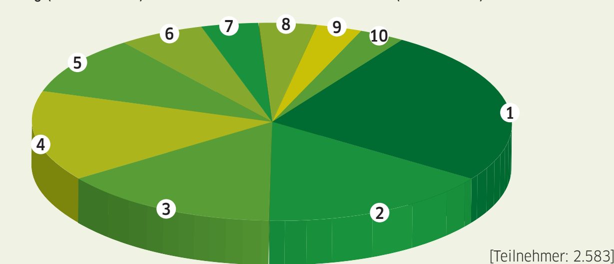
während die Welteroberungsfraktion bereits den vierten **Civilization**-Nachfolger spielte, mussten Freunde des Kolonialisierungsszenarios ihrem Unmut weiter in Foreneinträgen Ausdruck verleihen. Genau diese hatte Entwickler Firaxis wohl aufmerksam mitgelesen und entschied sich dann, auf Basis des **Civ** 4-Gerüstes ein **Colonization**-Remake zu zimmern. Noch in diesem Herbst dürften wir wissen, ob sich die Rückkehr in die Neue Welt lohnt.

Wie man die Rückkehr eines Klassikers gründlich versemmelt, hat hingegen Firefly gezeigt. Die Spieleschmiede ist weithin bekannt als Schöpfungsort der **Stronghold**-Serie, die kurz nach der Jahrtausendwende einige Erfolge verzeichnen konnte. **Stronghold**, **Stronghold 2** und **Stronghold Crusader** heimsten hohe Wertungen ein und konnten Strategen monatelang beschäftigen. Danach wollte man bei Firefly etwas Neues probieren und hievte die Serie in die dritte Dimension. Die 3D-**Stronghold**-Spiele waren allerdings so bugbehaftet, dass manche Nutzer nicht einmal über die erste Mission hinwegkamen. Fireflys Ruf als sichere Quelle für spaßige Burgenbastelei hatte reichlich Scha-

UMFRAGEN

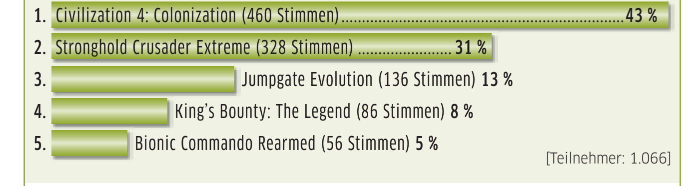
Zu welchem Spiel wünschen Sie sich eine Neuauflage?

1. Dungeon Keeper (664 Stimmen) .... 26 %
2. Baldur's Gate (403 Stimmen) .... 16 %
3. Wing Commander (391 Stimmen) .... 15 %
4. Ein anderer Titel (390 Stimmen) .... 15 %
5. X-Wing (248 Stimmen) .... 10 %
6. Lemmings (138 Stimmen) .... 5 %
7. Sid Meier's Pirates! (110 Stimmen) ..... 4 %
8. Panzer General (95 Stimmen) .... 4 %
9. Blade Runner (80 Stimmen) .... 3 %
10. Descent (64 Stimmen) .... 2 %



[Teilnehmer: 2.583]

Auf welche dieser Neuauflagen freuen Sie sich am meisten?

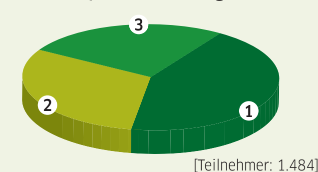


1. Civilization 4: Colonization (460 Stimmen) .... 43 %
2. Stronghold Crusader Extreme (328 Stimmen) .... 31 %
3. Jumpgate Evolution (136 Stimmen) 13 %
4. King's Bounty: The Legend (86 Stimmen) 8 %
5. Bionic Commando Rearmed (56 Stimmen) 5 %

[Teilnehmer: 1.066]

Wie finden Sie den aktuellen Trend, Spieleklassiker (Stronghold Crusader, King's Bounty, Bionic Commando) neu aufzulegen?

1. Klasse! Lieblingsspiele in neuem Gewand! (647 Stimmen) .... 44 %
2. Ist mir egal! (454 Stimmen) .... 31 %
3. Voll doof! Ich will neue Spiele! (383 Stimmen) .... 25 %



[Teilnehmer: 1.484]

STIMMEN DER COMMUNITY

Das sagen Leser von PCGames.de zu aktuellen Remakes:

User KeyMo | „Bin für **Stronghold Crusader Extreme** [...] **Stronghold** ist ein Spiel, das nie langweilig wird."

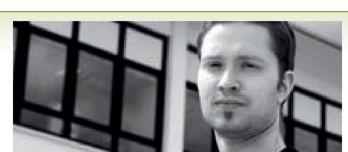
User xiudexx | „Nach dem Debakel von **HoMM 5** freue ich mich wie ein kleines Kind auf **King's Bounty**."

User ShadowMan | „Klasse wären mal ein **Deus Ex 1** oder **Outcast** in neuem Gewand."

User SteGERSTENBERG | „Hab damals in der Beta-Phase von **Jumpgate** mitgemacht. War eigentlich sehr cool ... hatte Riesenspaß dabei."

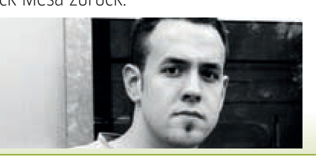


Sebastian Weber:
... will auf den beklemmenden Wüstenplaneten Arrakis zurück und erfindet dafür eine Neuauflage des Virgin-Spiels **Dune** aus dem Jahr 1992: „Ich würde mir ein Remake von **Dune** (nicht von **Dune 2**!) wünschen. Die Mischung aus Adventure und Strategie hat mich damals im wahrsten Sinne des Wortes tagelang vor den Rechner gefesselt – das kann nur gut werden."

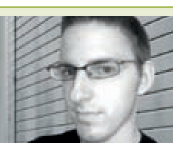


Felix Schütz:
... will wieder ausgestoßen werden: „Auf heutigen PCs kämpft **Outcast** mit brutalen Bugs und auch die Grafik ist nur noch schwer zu ertragen. Mein größter Wunsch: ein Wiedersehen mit Cutter Slade, eine Rückkehr ins fantastisch exotische Adelpha, das mich lockt mit zahllosen Quests, mit spannenden Kämpfen, mit diesem unverwechselbaren Bombast-Soundtrack. Ich liebe **Outcast**."

Sebastian Thöing:
... liebt einen Shooter-Klassiker: „**Half-Life (dt.)** war ein großartiges Spielerlebnis. Es bot Spannung, eine damals superbe Grafik und zog mich direkt in seinen Bann. Ich wünsche mir ein Remake mit Zwischensequenzen auf Blizzard-Niveau und eine Grafik, angetrieben von der CryEngine 2. Ansonsten darf alles beim Alten bleiben. Ich würde zu gern nach Black Mesa zurück."







Christian Schlütter:
... wünscht sich ins unendliche All zurück: „Ich will ein Remake des großartigen Weltraum-Actionspiels **Wing Commander 3** aus dem Hause Origin. Kein Spiel hat mich bis jetzt so davon überzeugt, dass echte Filmsequenzen in Spielen funktionieren können. Und es bleibt mir bis heute unerklärlich, wie Chris Roberts eine so miserable Kino-Umsetzung produzieren konnte. Bitte ein detailgetreues Remake!"

INTERVIEW MIT THOMAS DIBKE

„Es wurde Zeit, vergessene Spielprinzipien wiederzubeleben."

PC Games: Erzähle uns bitte etwas über das Team hinter Zak McKracken: Between Time and Space!

Dibke: „Das Team besteht aus vielen Zak McKracken- und Adventure-Fans. Vor sieben Jahren haben wir zu zweit die ersten Schritte gemacht. Das jetzige Team arbeitet seit vier Jahren zusammen."

PC Games: Welche Spiele sind für dich echte Klassiker?

Dibke: „Maniac Mansion, Zak McKracken und Indy 4. Bei Rennspielen: Stunt Car Racer oder Bleifuß. Leider werden nur die wenigsten Klassiker wiederbelebt. Mit unserem Spiel haben wir einen Toten beschworen. Mal sehen, ob uns andere Teams folgen."

PC Games: Hatten du oder Bekannte aus der Fan-Remake-Szene jemals Lizenzprobleme mit großen Firmen?

Dibke: „Nein, ist mir nicht bekannt. Vermutlich würden wir die allerdings bekommen, wenn wir das Spiel verkaufen würden, daher haben wir uns dazu entschlossen, es zu verschenken."

PC Games: Wie bewertest du den derzeitigen Trend, Remakes von alten Spielen zu veröffentlichen?

Dibke: „Das sehe ich sehr positiv. In den letzten Jahren sind nur noch Abklatsche rausgekommen. Es wurde Zeit, vergessene



THOMAS DIBKE vom Team hinter dem Fan-Adventure Zak McKracken: Between Time and Space

Spielprinzipien wiederzubeleben."

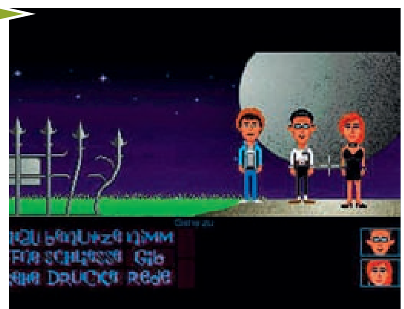
PC Games: Welches Spiel braucht deiner Meinung nach unbedingt ein Remake?

Dibke: „Ich würde mir eine Neuauflage von Wing Commander oder Motocross Madness wünschen. Diese zwei Spiele haben mich in meiner Kindheit fasziniert. Weltraum-Shooter und Motorradspiele sind selten geworden."

KLASSIK-PRACHT, HAUSGEMACHT – FAN-REMAKES

Wenn große Entwickler und Publisher zögern, ein klassisches Spiel neu aufzulegen, muss eben die Fan-Basis selber ran. Hier drei Beispiele für vorzügliche Remakes, hinter denen engagierte Laien-Programmierer-Teams stehen.





Maniac Mansion Deluxe 1.4
Schon in Day of the Tentacle konnte man den Vorgänger Maniac Mansion komplett durchspielen. Das Team von LucasFan ging noch einen Schritt weiter und veröffentlichte eine De-Luxe-Version des Klassik-Adventures um Dave, der auszieht, um Dr. Edison zu stoppen.

Ultima 5: Lazarus
1988 erschien Ultima 5: Warriors of Destiny, das noch heute als einer der besten Teile der Serie gilt. Auf Basis der Dungeon Siege-Engine entwickelten einige findige Hobby-Entwickler das Remake Lazarus, das mittlerweile auch auf Deutsch erschienen ist.





Zak McKracken: Between Time and Space
Mehr ein zweiter Teil als ein Remake, hat Zak McKracken: Between Time and Space in letzter Zeit eine Menge Wirbel verursacht. Kein Wunder: Es sieht fantastisch aus und ist auch noch gratis. Lesen Sie links unser Interview mit Projektleiter Thomas Dibke.

den genommen. Und in schlechten Zeiten hilft oftmals die Erinnerung an vergangene, schönere Tage. So kam wohl das Remake Stronghold Crusader Extreme zustande. Kurz und bündig: Firefly hätte sich die Nostalgie lieber verkneifen und nach vorne schauen sollen. Lesen Sie unseren Test zu Stronghold Crusader Extreme auf Seite 123.

Vielversprechender lässt sich da schon King's Bounty: The Legend an. Die Russen von 1C könnten damit nämlich nicht nur ein erfolgreiches Spiel zaubern, sondern auch eine historische Fehleinschätzung wieder geradebiegen. Landläufig wird nämlich stets angenommen, Heroes of Might and Magic hätte die „Nur noch eine Runde!"-fördernde Mischung aus Fantasy-Rollenspiel und Echtzeit-Strategie erfunden, die weltweit schon Millionen von Spielern den Schlaf geraubt hat. Weit gefehlt! Denn schon früher, vor mittlerweile 18 Jahren, hatte King's Bounty genau dieses Spielerlebnis geboten. Kein Wunder, dass King's Bounty: The Legend gerade der Konkurrenz mit dem Kürzel HoMM den Kampf angesagt hat. Und gerade dieser Wettkampfgedanke könnte dem Remake guttun. Denn er zwingt die Entwickler, ihrem Projekt neue Facetten zu geben. Wenn der Gegner die Tugenden des Originals für sich eingenommen hat, muss man selbst eben Neues liefern. Kollege Burtchen war bei der Erstbesichtigung begeistert von den intensiven Kämpfen, einem klugen Charaktersystem und einer Echtzeit-Übersichtskarte. Gut möglich, dass King's Bounty eine der besten Neuauflagen dieses Jahres wird.

Aber natürlich beschränkt sich die Welle der Klassiker-Verehrung nicht auf das Strategen-Metier. Auch Action-Freunde dürfen in diesem Jahr wieder alte Bekannte begrüßen. So hat Capcom derzeit einen Heidenspaß daran, seine alte Bionic Commando-Marke wiederzubeleben. Ein schlauer Schachzug, denn gerade auf dem PC drängen sich die Mehrspieler-Arcade-Titel nicht gerade dicht an dicht. Das direkte Remake Bionic Commando Rearmed (Test auf Seite 132) könnte eine Lücke füllen und mit spaßigen, quietschbunten Schlachten ganze Freundeskreise beglücken. Auf reine Nostalgie wollte man sich bei Capcom indes doch nicht verlassen. Deswegen hat man zusätzlich auch gleich einen 3D-Aufguss des Spielhallen-Klassikers in Auftrag gegeben. Quasi ein Breitband-Backflash für Junggebliebene.

Man glaubt es kaum, aber selbst in die Welt der Online-Spiele ist die Retro-Welle übergeschwappt. Mit Jumpgate Evolution steht Ende 2008 eine Art Neuauflage des MMOs Jumpgate aus dem Jahre 2001 an. In den sieben Jahren seit der Veröffentlichung wurde die Mischung aus Rollenspiel und Weltraum-Shooter zum Überraschungserfolg und dann doch vom Genreprimus EVE Online verdrängt. Die Evolution soll jetzt in einer runderneuerten Grafik, frischen

BLICK NACH VORN



„Die Vergangenheit wird merkwürdig verklärt!“

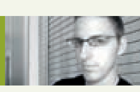
Natürlich hat es einen gewissen Charme, sich noch an die Zeiten zu erinnern, als konventioneller Speicher ein rares Gut war. Als auf der Festplatte für jedes Spiel unterschiedliche autoexec.bat- und config.sys-Dateien herumlungerten, die mehr Zuwendung erhielten als die Hauskatze. Als 8 MB RAM viel waren. Dennoch fällt mir bei Diskussionen oft auf, dass die Vergangenheit auch merkwürdig verklärt empfunden wird. Dune 2, Warcraft, Prince of Persia – sicher, sie alle waren zu ihrer Zeit schöne Spiele, aber wieso sollte ich für etwas Nostalgie auf Luxus-Funktionen wie die Auswahl mehrerer Einheiten verzichten? Mit wenigen Ausnahmen (erraten: die Lucas-Arts-Adventures) sind mir da richtige Remakes wie King's Bounty: The Legend oder die Traditionsreihe der Siedler deutlich lieber. Außerdem ist es mir immer noch am liebsten, wenn ich frische Ideen auf meinen Redakteurstisch bekomme. Denn mittlerweile wären Spiele in der Lage, ein wirklich ernsthaftes Medium zu sein, das Gefühle authentisch vermitteln kann.



HEULSUSE | Christian Burtchen will frische Emotionen in Spielen und hat für die alten Lucas-Arts-Adventures seine Katze vernachlässigt.

Monkey Island 2

BLICK ZURÜCK



„Die Entwickler waren mit Herzblut bei der Sache.“

Hach ja, die stürmische Jugend! Kollege Burtchen ist zwar nur ein Jahr jünger als ich, hat aber anscheinend schon vergessen, welchen Spaß uns die alten Klassiker auch ohne viel Komfort beschert haben. Ich konnte Tage mit Perlen wie Battle Isle oder Jagged Alliance verbringen. Nicht nur weil sie tolle Erfahrungen boten, sondern auch weil man merkte: Die Entwickler waren mit Herzblut bei der Sache. Auch wenn ich mir nicht alles aus der alten Zeit zurückwünsche, so sehne ich mich doch nach dem alten, kreativen Mut unserer Branche. Heute wird vieles unter dem Druck von Veröffentlichungszeitpunkten und Fiskaljahren durch die Entwickler-Mühle gepresst. Das Ganze erinnert oftmals mehr an eine Logistik-Operation als an einen schöpferischen Prozess. Ich kann zwar auch auf Remakes aus Profitstreben verzichten und spiele lieber die alten Originale. Aber ich kann sehr gut verstehen, warum sich manche Spieler in die frühen Tage zurückwünschen. Und gerade ein Medium, das ernst genommen werden will, muss sich seiner Wurzeln immer bewusst sein.



HEULSUSE | Christian Schlütter fühlt sich alt und gebrechlich und wünscht sich wieder mutige, kreative Entwickler.

Jagged Alliance 2

Quests und einer glaubwürdigeren künstlichen Intelligenz bestehen.

Fast ist man versucht, in Jahrmarkt-Manier „... und, und, und ...“ zu schreien. Denn die lange Liste der aktuellen Remakes ist damit keinesfalls abgehandelt. Was aber treibt Publisher und Entwickler gerade jetzt dazu, im Biedermeier-Giftschrank zu wühlen und die alten Schätzchen hervorzuholen? Sicherlich gehört eine gewisse Portion Profitstreben dazu. Eine alte Marke fortzuführen ist kostengünstiger, als eine komplett neue Welt zu schaffen und im Markt zu etablieren. Auf dieser Weisheit beruht die Schwemme an Fortsetzungen, die den Markt bestimmt. Command & Conquer, FIFA, Need for Speed, Gothic, Grand Theft Auto und zuletzt Diablo – all das sind Beispiele, in denen erfolgreiche Serien das Rückgrat eines Publisher-Portfolios bilden – und nicht selten mutigere Projekte überhaupt erst ermöglichen.

Dass die Vorstandsetagen dabei jetzt auch Komplett-Remakes als Geschäftsmodell entdecken, ist keine große Überraschung. Denn mittlerweile ist das Spielegeschäft nicht mehr der Tummelplatz kreativer Zauberstabschwinger, als den einige ihn in den 80ern und 90ern verklärten. Die Zeiten werden härter. Derweil sind große Teile des Marktes unter den Akteuren aufgeteilt. Die Gewinnmargen werden schmäler und so beugt sich auch die innovativste Spieleschmiede dem Diktat von Kosten und Nutzen. Remakes versprechen passable Verkaufszahlen durch eine alte Fanbasis – und das bei oftmals moderaten Produktionskosten.

> „Uneingeschränkte Mystifizierung der Jugend“

Doch natürlich liegt nicht nur schnöder Mammon in der Luft. Auch ein wenig Feenstaub ist dabei. Denn einigen Remake-Projekten kann man Elan und hehre Motive nicht absprechen. Manchmal glaubt ein Studio so sehr an die Qualitäten eines Produkts, dass es das zu Unrecht untergegangene Original durch ein Remake wiederbeleben will (siehe Jumpgate Evolution). Manchmal wollen Entwickler etwas beweisen (siehe King's Bounty: The Legend). Und manchmal wurde einfach nur auf die Wünsche der Spieler gehört (siehe Civilization 4: Colonization). Womit wir an einem interessanten Punkt in unserer Diskussion angelangt wären: Welche Rolle spielen wir als Konsumenten überhaupt? Nun, auch hier greift die halbwegs erschreckende Erkenntnis, dass unser Lieblingsmedium nicht mehr in den Kinderschuhen steckt. Im selben Maße, in dem die Spielebranche zu einem Multimilliarden-Dollar-Markt herangewachsen ist, sind natürlich auch die Spieler älter geworden. Und da ein Retro-Trend immer auch etwas mit der uneingeschränkten Mystifizierung der eigenen Jugend zu tun hat, sind es gerade die jetzt erwachsenen Spieler, die einen ausgeprägten Hang zu Remakes zeigen. Da wird jedes neue Adventure an der guten alten Lucas-Arts-Zeit gemessen und den Tagen hinterhergeweint, in denen man noch die Counter-Strike (dt.)-Server aufmischen konnte. Die traurige Wahrheit aber: Es war einmal! Und so hören wir auf der Heimfahrt in unserem New Beetle schreckliche Euro-Trash-Musik, und sobald wir zu Hause sind, werfen wir unsere Schlaghosen von uns und genehmigen uns eine gepflegte Partie Civilization 4: Colonization – sieht viel besser aus als das Original, erweckt aber in uns das Gefühl, dass alles noch genauso ist wie damals in der guten, alten Zeit. ❑

DSL, Telefonie

Ein einziges Gerät – für Kommunikation und Entertainment im ganzen Haus!

Der 1&1 HomeServer ist eine gemeinsame Entwicklung von AVM und 1&1 – eine innovative Hightech-Lösung mit integriertem DSL-Modem und neuem WLAN-"n"-Funkstandard mit sagenhaften Übertragungsraten von bis zu 300 MBit/s!



Der neue WLAN „n"-Standard mit bis zu 300 MBit/s!

Netzwerk-Server

100 GB Speicherplatz

1&1 HomeServer
ab 0,– €*
249,– € UVP



Testergebnisse für FRITZ!Box Fon WLAN 7270, baugleich mit dem 1&1 HomeServer.





connect online 04/2008











0 180 5 605 405 14 ct/Min. Dt. Festnetz, Mobilfunkpreise ggf. abweichend

und mehr!



* 1&1 Surf-FLAT 2.000 für nur 19,99 €/Monat – kein Telekom-Anschluss erforderlich. In den meisten Anschlussbereichen verfügbar. Startguthaben jeweils zur Verrechnung mit den monatlichen Grundgebühren. Inklusive Internet-FLAT: unbegrenzt surfen. Inklusive Telefonie: kostenlos im 1&1 Netz telefonieren, ins übrige deutsche Festnetz 2,9 ct/Min. Anrufe in deutsche Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. Hardware-Versand 9,60 €. Mindestvertragslaufzeit 24 Monate.

1&1

www.1und1.de

Das wird gespielt

Spielecharts verraten uns, welche Highlights gerade bei Ihnen angesagt sind! Wir versorgen Sie mit den besten Infos zu Ihren Lieblingsspielen.

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Monat für Monat schauen sich unsere Redakteure die neuesten Spiele an, testen diese oder schreiben Vorschauen. Doch kaum stehen die echten Highlights im Laden, verschwinden sie meist wieder von unserer Berichterstattungsagenda. Ein regelmäßiger Blick in die Charts zeigt, dass sich etwa die zu Weihnachten erschienenen Spiele-Hits als echte Dauerbrenner etablieren. Doch was lesen Sie in PC Games über Ihr Lieblingsspiel in den Monaten nach dem Release, in denen oft wichtige Updates und Tools erscheinen? In dieser Rubrik wollen wir unserem Motto „Wissen, was gespielt wird" gerecht werden und berichten über Charts-Dauerbrenner von **Call of Duty 4** bis **World of Warcraft**. Wir informieren Sie über die neuesten Inhalte und Patches zu Ihrem Lieblingsspiel, werten interessante Umfragen zu den Blockbustern aus oder lassen Spieleentwickler rückblickend zu Wort kommen.

Ihnen fehlt ein Titel oder Sie wissen etwas Interessantes zu Ihrem Lieblingsspiel? Kurze Meldung an daswirdgespielt@pcgames.de genügt – wir freuen uns über Ihr Feedback. ❑

IN DIESER AUSGABE:

URZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KUR

RACE DRIVER: GRID
Gute Nachrichten für alle Käufer, bei denen das Rennspiel bisher nicht starten wollte: Ab sofort steht der Patch 1.2 zum Download bereit, der Start- und Beendigungsprobleme behebt. Darüber hinaus läuft unter anderem beim Online-Modus die Liste der Sitzungen jetzt nicht mehr über, die Punktevergabe bei Mehrspieler-Rennen wurde geändert und die Online-Eventliste um viele Einträge erweitert. Allgemein wird nun das TrackIR unterstützt, darüber hinaus werden mehr Eingabegeräte korrekt erkannt.
Info: Webcode: 26LZ

C&C 3: KANES RACHE
Der Patch 1.01 ist endlich da und soll Balancing-Probleme, einige Bugs und Exploits aus der Welt schaffen. Laut Rückmeldung in Foren bringt er nur teilweise eine Verbesserung, etwa laufen Spiele wie gehabt asynchron.
Info: www.pcgames.de/aid,650587

SÖLDNER: SECRET WARS
Den vier Jahre alten Mehrspieler-Shooter gibt es immer noch. Inzwischen ist der 33724-More-Fun-4-All-Patch da, der die Grundlage für die kommende, kostenlose Community-Edition des Spiels bilden soll.
Info: http://soldner.jowood.com

DAY OF DEFEAT SOURCE
Endlich! Für den Mehrspieler-Shooter **Day of Defeat Source** gibt es Steamworks-Features wie 51 Achievements und Spielerstatistiken – hinlänglich bekannt aus anderen Titeln wie **Team Fortress 2**. Nette Dreingabe des sogenannten

HEAVY-UPDATE

Team Fortress 2

Entwickler Valve bastelt weiterhin fleißig an seinem knallbunten Mehrspieler-Shooter **Team Fortress 2**. So wurde zuerst die Heilerklasse Medic mit einem umfangreichen Patch gewürdigt. Spieler können den Medic nun durch das Erfüllen von sogenannten Achievements (etwa: „Heile einen Teamkollegen, der von vier Gegnern gleichzeitig beschossen wird") drei neue Waffen freischalten.

Nachdem der Pyro, flammenwerferschwingender Nahkämpfer, vor einigen Wochen nun ebenfalls aufgemotzt wurde, widmet sich Valve der nächsten Klasse, die mit neuen Knarren und Achievements versorgt werden soll: dem Heavy, der feuergewaltigsten Einheit auf den **TF2**-Schlachtfeldern.

Dabei stoßen die Entwickler auf unerwartete Probleme: Denn das Balancing, höchstes Gut eines jeden Mehrspieler-Titels, soll auf keinen Fall gefährdet werden. So scheint man im Hause Valve etwas ratlos, wie man den Heavy, der seine Klassenrolle bisher gut erfüllt, aufwerten soll.

Ein Denkanstoß geht dahin, den Ballermann unabhängiger von einem Heiler zu machen. Sicher ist: Bis wir die neuen Achievements für den Heavy erspielen dürfen (und somit alle Server wieder mal mit dieser Klasse überquellen) dauert es noch eine ganze Weile. Valve muss nachdenken. ❑

Info: www.teamfortress.com



MASSENANDRANG | Viele Fans fürchten sich vor einer Heavy-Überbevölkerung nach dem Update. Zu Recht.

QUEST-NACHSCHUB

Age of Conan

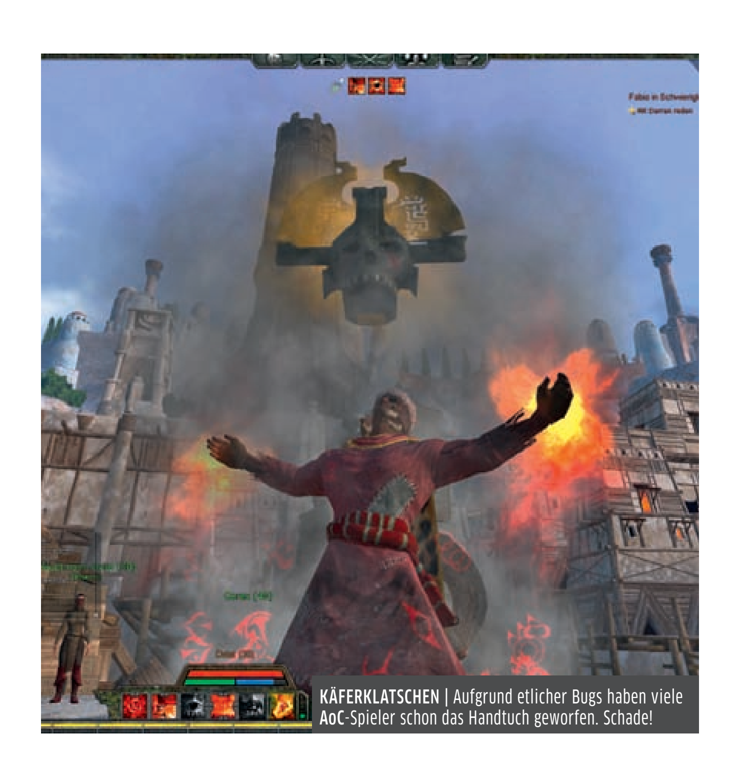
Noch ist nicht alles paletti im Lande von König Conan. Denn seit der Veröffentlichung krankt das Online-Rollenspiel an vielen Stellen. So fehlen etwa Spielinhalte oder Fähigkeiten funktionieren nicht. Besonders kurios: Weibliche Charaktere verursachen aufgrund der Kampfanimationen weniger Schaden als ihre männlichen Pendants. Entwickler Funcom werkelt deshalb unablässig an der Verbesserung seines Titels.

Auf der Games Convention im August soll es zum ersten Mal eine Direct-X-10-Version von Age of Conan zu bewundern geben. Damit wirken Texturen noch schärfer, Wasser und Rauch realistischer.

Zusätzlich wollen die Entwickler im August einen riesigen Inhalts-Patch veröffentlichen, der ein komplett neues Areal bringt. Ymir's Pass wird in Cimmerien zu finden sein. Dort verteilt Conans Vertraute Keira neue Aufgaben an mutige Helden. Außerdem plant Funcom, den Bereich ab Level 55 mit einer dicken Ladung neuer Quests zu versorgen. Rund 60 neue Aufgaben wollen die Norweger implementieren.

Viel zu tun gibt es trotzdem noch. Das Aushängeschild Belagerungen zum Beispiel funktioniert immer noch nicht richtig. ❑

Info: Webcode: 26MJ



KÄFERKLATSCHEN | Aufgrund etlicher Bugs haben viele AoC-Spieler schon das Handtuch geworfen. Schade!

Z NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ

Palermo-Updates: Die Grafikpracht nimmt hinsichtlich des Partikel- und Feuereffektesystems zu und ab sofort sehen Sie, wer Sie woher erledigt hat. Der Name rührt übrigens von der neuen Map Palermo her, die ebenfalls mit an Bord ist.
Info: www.pcgames.de/aid,649995

13TH CENTURY: DEATH OR GLORY
Für das Echtzeit-Strategiespiel ist mit Russia eine Erweiterung in der Entwicklung, die Sie ins alte Zarenreich zurückversetzt. Als Prinz Pskow Daumantas treten Sie gegen die Ritter des Deutschen Ordens an und verteidigen Mütterchen Russland. Für die Erweiterung soll die Grafik verbessert werden, sodass die Engine jetzt über 32.000 Einheiten darstellen kann. Darüber hinaus sollen die Karten weitaus größer ausfallen. Wir hoffen, es tut sich auch beim Gameplay etwas.
Info: www.pcgames.de/aid,650383



IMPERIUM ROMANUM
Ende Juli erscheint das Erweiterungspaket Emperor für 19,99 Euro. Es enthält alle bisher erschienenen Erweiterungen und bietet 19 Szenarien und vier Kampagnen, von der Eroberung Britanniens bis hin zu Afrika.
Info: Webcode: 26L5

PREISE UND NEUE MEHRSPIELER-PLATTFORM GESICHTET

Crysis-Universum

Die ersten Online-Shops listen bereits den kommenden Stand-alone-Titel Crysis Warhead, der ab 18. September erhältlich sein soll. Scheinbar wird der US-Preis, also 29,99 US-Dollar, 1:1 in Euro übernommen. Offiziell bestätigt sind die Preise jedoch noch nicht.

In Zusammenhang mit Warhead wurde zudem unter der Bezeichnung Crysis Wars eine neue Mehrspielerplattform entdeckt, die insgesamt 21 Karten, davon sieben neue, sowie frische Online-Modi mitbringt. Das sollte erklären, warum Crytek den Mehrspieler-Support für das Ursprungs-Crysis weitestgehend eingestellt hat. Vermutlich werden neue Patches in Zukunft über die Crysis Wars-Plattform integriert. Nun birgt die Liste der Namen, die Crytek sich in letzter Zeit registrieren ließ, nur noch zwei Unbekannte: Crysis Warzone und World in Crysis. ❑

Info: Webcode: 26L7



STARTHILFE | Hoffentlich kracht es bei Mehrspielergefechten dank neuer Plattform nun ordentlich.

ADD-ON RASSISTISCH?

Civilization 4

Das kommende Add-on Colonization sorgt für Kontroversen um rassistische Züge der Eroberung der neuen Welt. Schließlich äußerten sich 2K und Firaxis dazu: „Siebzehn Jahre lang gab die Civilization-Serie Menschen die Möglichkeit, ihre eigene Geschichte der Welt zu entwerfen. Colonization beschäftigt sich mit einer bestimmten Zeit in der Weltgeschichte und behandelt die Vorfälle in dieser Zeit mit Respekt und Umsicht. [...] Spieler können und sollen ihre eigenen moralischen Entscheidungen treffen. [...] Das hat sich als unterhaltsame Erfahrung für Millionen von Spielern überall auf der Welt herausgestellt."

Schon beim ersten Colonization-Spiel empfanden manche Spieler die Zwangsmissionierung und das Ausrotten von Indianer-Stämmen als zu unreflektiert dargestellt. ❑

Info: www.pcgames.de/aid,649737



DIE VERFLUCHTEN BESATZER! | Ob die Nachfahren der Ureinwohner das Spiel wohl empfehlen können?

WENIGER TITEL, FALSCHE HYMNE

EA-Sports



Dass EA Sports in diesem Jahr auf die PC-Umsetzungen von **Madden NFL**, **Tiger Woods PGA Tour** und **NBA Live** verzichtet, ist nichts Neues. Allein **FIFA** und **NHL** schaffen es auf den heimischen Rechenknecht. Zu den Gründen gab nun Peter Moore, Chef von EA Sports, Auskunft:

„Der PC als Plattform für Sportspiele hat sich in den letzten drei Jahren gewandelt. Seit die Next-Gen-Konsolen mit ihrer HD-Grafik und ihrem 5.1-Soundauf dem Markt sind, sind viele Spieler umgeschwenkt." Laut Moore sei zudem Piraterie ein Grund, die Zahlen sprächen für sich. „Hersteller geben Millionen aus, um Spiele zu entwickeln, und sie verdienen es, dass bei den riskanten Investitionen etwas herausspringt. Die Entwickler müssen schließlich auch bezahlt werden." Weiter sagt er: „Unternehmen müssen harte Entscheidungen treffen, um Kapital zu erwirtschaften und um so noch mehr Spiele entwickeln zu können. Das ist eine simple Rechnung. Wir entwickeln eben keine Spiele mehr in Garagen oder Schlafzimmern."

Ein peinlicher Fehler unterlief Electronic Arts derweil in **UEFA Euro 2008**. Sowohl Nordirland als auch Irland verpassten die Verantwortlichen die Hymne „A Soldier's Song". Problem: Das ist zwar die offizielle irische Hymne, nicht aber die von Nordirland. In Nordirland wird, wie in England, die Hymne „God save the Queen" gespielt. Shaun White, EA Sports, dazu: „Wir entschuldigen uns in aller Form für diesen Fehler."



UMSTIEG | Wer in Zukunft EAs Golf-, Basketball- oder Football-Titel spielen will, sollte auf Konsole umschwenken.

Die Entschuldigung nahm Nordirlands Sportminister Gregory Campbell an: „Jede Entschuldigung ist willkommen. Anscheinend herrschte Unwissenheit bei den Entwicklern und hoffentlich wird das so bald wie möglich korrigiert." ❑

Info: Webcodes: 26L9 und 26LD

KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++

CITY OF HEROES/VILLAINS

Freude für alle Superhelden oder -schurken! Entwickler NCsoft hat die beiden MMOs **City of Heroes** und **City of Villains** miteinander vereint. Bisher benötigten Abonennten für jedes Spiel eine eigene Seriennummer. Jetzt haben sowohl die Einwohner von Paragon City als auch die Bösewichter der Rogue Isles die Möglichkeit, einmal die andere Seite der Macht ohne weitere Mühen auszutesten. Nun hat NCsoft die letzten Barrieren entfernt und verfolgt weitere Pläne mit seinen beiden Spielen.

Info: Webcode: 26L4

BATTLEFIELD

Ben Cousins, Ausführender Produzent bei EA Dice, teilte auf der Games Developer Conference in Paris mit, man arbeite an insgesamt fünf Battlefield-Titeln. Zwei davon sind bekannt: **Battlefield Heroes** und **Battlefield Bad Company** (nur für Konsolen). Man arbeite außerdem an einem traditionellen Ableger für Konsolen und einem auf den asiatischen Markt zugeschnittenen Produkt. Das dritte, nicht näher genannte Projekt könnte somit **Battlefield 3** sein. Das ist allerdings rein spekulativ.

Info: Webcode: 26L8

SAM & MAX

Die Episode **Sam & Max 201: Ice Station Santa** bekommen Sie kostenlos. Allerdings nur, wenn Sie einen von Telltales Newslettern abonnieren. Weitere Details finden Sie auf der offiziellen Webseite www.telltalegames.com.

Info: Webcode: 26MK

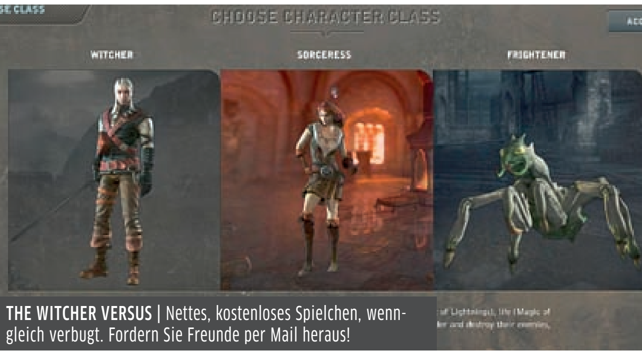
KOSTENLOSES SPIEL, KOMPLETTLÖSUNG ONLINE

The Witcher

CD Projekt RED und one2tribe veröffentlichten kürzlich das kostenlose Browsergame **The Witcher: Versus**. In dem Spiel, welches über die Homepage http://versus.thewitcher.com verfügbar ist, wählen Sie einen Charakter und fordern Freunde zum Kampf auf. Bei den Duellen erhalten Sie Erfahrungspunkte und Geld, die Sie in neue Attribute und Waffen investieren. Ursprünglich sollte der Titel Anfang 2008 unter dem Namen **The Witcher: DuelMail** publiziert werden, enthielt allerdings so viele Fehler, dass sich die Veröffentlichung immer mehr verzögerte – bugfrei ist es nach wie vor nicht.

Für alle, die Schwierigkeiten mit dem Hauptspiel haben: Ab sofort steht unsere Komplettlösung auf unserer Internetseite www.pcgames.de bereit. ❑

Info: Webcode: 26L6



THE WITCHER VERSUS | Nettes, kostenloses Spielchen, wenngleich verbugt. Fordern Sie Freunde per Mail heraus!

VON NOLAN BUSHNELL UND PATCH 2.4.2

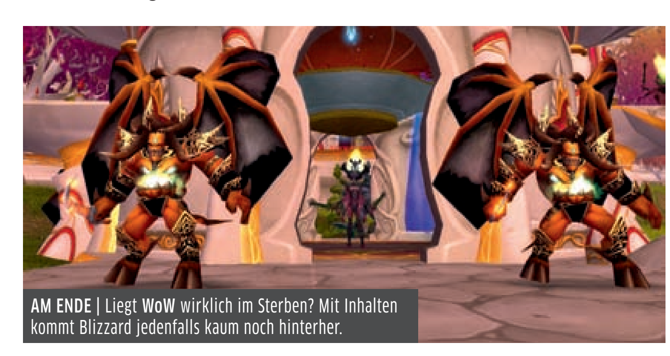
World of Warcraft

Der Gründer von Publisher Atari, Nolan Bushnell, hat jüngst in einem Interview gegen das Phänomen **World of Warcraft** gewettert:

„World of Warcraft hat seinen Zenit erreicht", verkündete das Branchen-Urgestein und prophezeite dem Online-Rollenspiel ein baldiges Ende. Seine Aussagen stützen sich dabei nicht auf Zahlen oder Statistiken, sondern auf die Erfahrungen seiner Kinder. Die haben nämlich schlicht keine Lust mehr auf **WoW**.

Blizzard selbst schraubt indes fröhlich an seinem Goldesel weiter. Vor Kurzem veröffentlichte der Entwickler Patch 2.4.2, der nun auch Spielern ab Stufe 30 das Reiten erlaubt. Außerdem erwarten wir in Kürze den Start der Beta-Phase von **Wrath of the Lich King**, dem zweiten Add-on. **World of Warcraft** am Ende? Sieht nicht so aus. ❑

Info: Webcode: 26LG



AM ENDE | Liegt WoW wirklich im Sterben? Mit Inhalten kommt Blizzard jedenfalls kaum noch hinterher.

Toshiba empfiehlt
Windows Vista® Home Premium

intel
Core™2
Extreme
inside™
Extreme Power

QOSMIO X300 – DAS WERKZEUG EINES MEISTERS

Wichtig ist nicht, besser zu sein als andere.
Wichtig ist, besser zu sein als Du gestern warst.

Mit dem Qosmio X300 haben wir die Gaming Power geschaffen, die Du Dir immer erträumt hast. Zuerst sorgten wir für ruckelfreies Spielen, anschließend schufen wir das vollendete Sounderlebnis und dann integrierten wir reichlich Speicherplatz für Deine Games. Qosmio X300 - erlebe schier unendliche Leistung für perfekte Gaming Power mit Intel® Core™2 Extreme Prozessor X9100 (3.06GHz, 8MB L2 Cache, 1066MHz FSB).

Finde Deinen Weg, werde ein Mastershogun unter:
toshiba.de/mastershogun
toshiba.at/mastershogun

©2008 GED Artworks GmbH

Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Core Duo, Intel Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside und Intel Inside Logo sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern. Microsoft, Windows und Windows Vista sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.



Mods & Maps

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen Mods und Maps sowie Gratisspiele vor, die vergangenen Monat erschienen sind. Die meisten davon finden Sie auch auf unseren Heft-DVDs, sodass Sie sich gleich in den frischen Spielspaß stürzen können.

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Caesar 4: Caesar in Exile	–	–	●
Command & Conquer 3: cnchq.de Mappack	●	●	–
Crysis: Mster-Config	●	●	–
Crysis: Mster-Config Wallpapers	●	●	–
Doom 3: Desolated	●	●	–
Doom 3: Z-Hunter	●	●	–
Gratisspiel: Celestial Impact	●	●	–
Gratisspiel: UFO - Alien Invasion	●	●	–
Half-Life 2: Eternal Silence 3.1	–	–	●
Rainbow Six Vegas 2: Fan Mappack	●	●	–
Sudden Strike 3: Arms for Victory Add-on	–	–	●
The Elder Scrolls 4: Oblivion - Hinter der Tür	●	●	–
The Witcher: Deception	●	●	–
Unreal Tournament 3: Community Bonus Pack 3 - Volume 1	●	●	–



GANZ SCHÖN COOL | Witcher Geralt macht optisch mit all den Narben und Waffen keinen vertrauenerweckenden Eindruck.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 4 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

The Witcher: Deception

Geralt ist zurück! In einem neuen Abenteuer zeigt der Witcher wieder einmal, wie er mit den Monstern und den Menschen umgeht. Die Mod **Deception** von REDFlame Interactive spielt zeitlich vor den Geschehnissen des Hauptspiels und führt Geralt in die Stadt Carreas. Sein guter Freund, der Barde Dandelion, wurde des Mordes an zwei reichen Bewohnerinnen bezichtigt. Ein Besuch im örtlichen Gefängnis lässt aber Zweifel an der Schuld des Angeklagten aufkommen. Steckt mehr dahinter als ein Mord?

Um die Situation zu lösen, stehen einige Gespräche mit den Bürgern an. Bald erfahren Sie etwa, dass Dandelion ein Techtelmechtel mit einer der Ermordeten hatte, was deren Ehemann natürlich nicht sonderlich gefiel. Ist der Betrogene vielleicht der



ES GRÜNT SO GRÜN | Auf der neuen Karte „Iron Maiden 2" stehen sich zwei Spieler gegenüber, was zu einem Feuergefecht führt.

Unreal Tournament 3: Community Bonus Pack 3 – Volume 1

Unreal Tournament 3 erfreut sich dank der hitzigen Mehrspieler-Gefechte großer Beliebtheit. Auch die Map-Szene beweist dies. Einige der besten Karten wurden im **Community Bonus Pack 3: Volume 1** zusammengefasst. Satte acht frische Spielwiesen sind darin enthalten.

In Neoducks „DM-August" treten Sie in einem alten Gebäude gegen die Feinde an. In „DM_Hongkong" von Tynan kämpfen Sie im Mangkok-Bezirk der chinesischen Stadt. GreenLoves „DM-Endura" schickt Sie in eine Höhle. Abseits der von Umweltverschmutzung zerstörten Welt liegt eine schöne Insel, auf der Sie in Daniel „KaMi"s „DM-Salvation" in die Schlacht ziehen. In mit Pflanzen überwucherte Spielgebiete führt Sie MoZIs „DM_Iron Maiden 2". In dessen zweiter Karte „WAR_Airlock" rennen Sie durch eine alte Fabrik. Spoondogs „CTF-Touch" versetzt Sie in Abwasserkanäle, während Sie in Plutonics „VCTF-TheDig" auf den Planeten Necris reisen. (ab) ❑



AUF DER MAUER, AUF DER LAUER | Von seinem Versteck hinter einer Hauswand aus beschießt ein Spieler einen Terroristen.

Rainbow Six Vegas 2 (dt.): Fan Mappack

Wenn Sie nach Kartennachschub für **Rainbow Six Vegas 2 (dt.)** lechzen, dann haben wir genau das Richtige für Sie. Ubisoft veröffentlichte ein Fan-Kartenpaket, in dem Sie drei fantastische Spielwiesen finden.

Bei „Calypso Casino" handelt es sich um eine der beliebtesten Karten aus **Rainbow Six Vegas**. Dabei unterstützt die Karte nun sämtliche Spielmodi des Nachfolgers, inklusive der Koop-Terroristenjagd. Erstmals in Dunkelheit erleben Sie die Karte „Mörderstadt – bei Nacht". Es erwartet Sie ein sehr intensives Spielerlebnis mit vielen Nahkämpfen. Auch die Karte „CQB Training – bei Nacht" spielt in der Finsternis. Ohne Nachtsichtgerät sind Sie hier schnell verloren, denn die Gegner verzeihen keine Fehler. Die beiden letzten Karten dürften Sie bereits aus dem Hauptspiel kennen, hier absolvierten Sie Ihren Einsatz jedoch am helllichten Tag. Mit diesem Kartenpaket haben Sie wieder viel zu tun, um die Terroristen dingfest zu machen. (ab) ❑



SPRICH MIT MIR | Geralt unterhält sich mit einem Wächter im Gefängnis, um mehr über den Mordfall zu erfahren.



NÄCHTLICHER KAMPF | In Carreas treiben nachts grausige, „Fleder" genannte Monster ihr Unwesen, die Geralt bekämpfen muss.

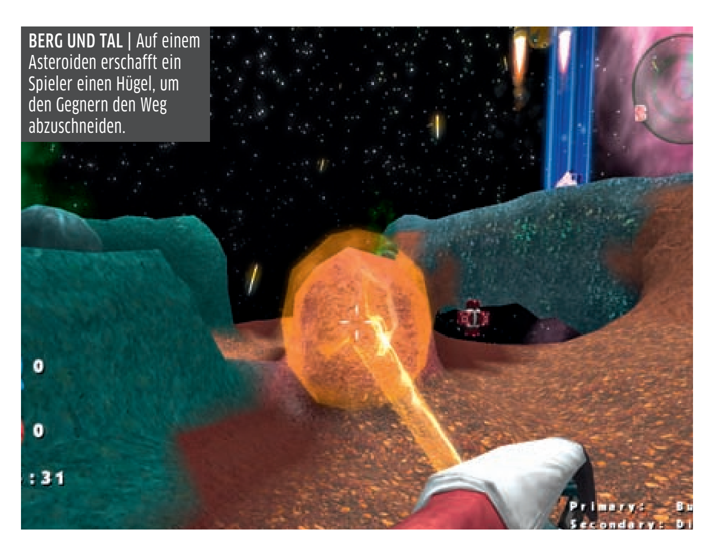
wahre Mörder? Was hat es mit den seltsamen Fußspuren auf sich, die Sie im Haus eines der Opfer finden? Und einige Bürger sprechen von einer grausigen Kreatur, die ihr Unwesen treibt. Dass die Situation immer verzwickter wird, hilft nicht dabei, den Mord schnell zu lösen.

Immer mehr Bürger rücken in den Kreis der Verdächtigen. Es erwartet Sie also eine Art **Cluedo**, wobei Sie genau überlegen müssen, wen Sie als Mörder an den Galgen bringen. Sie sehen, auch in **Deception** trifft Geralt wieder wichtige Entscheidungen. Genau wie im Hauptspiel haben diese weitreichende Konsequenzen. Die gehen sogar so weit, dass sich unter Umständen völlig neue Missionen und Spielgebiete eröffnen. Selbstverständlich kämpfen Sie auch gegen gefährliche Monster. Dazu nutzen Sie nicht nur die Schwerter des Witchers, sondern auch Wurfdolche. Das Mod-Team entwickelte ein neues System, das diese Waffen dem Spiel hinzufügt.

Die Stadt Carreas, gelegen an der Haupt-Handelsstraße zwischen den Ländern Aedirn und Temeria, wurde von den Moddern komplett selbst erstellt. Die aktuelle Version enthält noch nicht die vollständige Sprachausgabe, gibt jedoch anhand einiger weniger Sprecher schon einen Eindruck, wie die vertonte Mod klingen wird. In der finalen Fassung sollen sämtliche Dialoge professionell synchronisiert sein. Allerdings ist die Mod komplett in Englisch.

Während Ihrer Nachforschungen lauschen Sie auch neuer Musik, die sich hervorragend in das Spielgeschehen einfügt. An frischen Zwischensequenzen erfreuen Sie sich ebenfalls. Wenn Sie im Hauptspiel die Karten der Frauen gesammelt haben, mit denen Geralt geschlafen hat, fügen Sie in **Deception** eine neue Ihrem Stapel hinzu.

Das Team von REDFlame Interactive hat ein sehr gutes Debüt abgeliefert und arbeitet derzeit schon an einem weiteren Abenteuer mit dem Titel **Strands of Destiny**. Hilfe erhielten die Modder übrigens von den Entwicklern des Hauptspiels CD Projekt Red, die derzeit einen **The Witcher**-Mod-Wettbewerb veranstalten. Haben Sie auch Ideen für neue Abenteuer? Dann machen Sie doch mit! Wir freuen uns immer über frische Modifikationen. (ab) ❑



BERG UND TAL | Auf einem Asteroiden erschafft ein Spieler einen Hügel, um den Gegnern den Weg abzuschneiden.

Celestial Impact

Die meisten Mehrspieler-Shooter laufen nach demselben Schema ab. Mindestens zwei Teams bekämpfen sich auf diversen Karten, bis eines davon den Sieg davonträgt. **Celestial Impact** unterscheidet sich darin durch einen besonderen Punkt.

Mit der sogenannten Dirtgun erschaffen Sie mitten im Spielfeld Hügel oder Tunnel. Dies setzt völlig neue Taktiken voraus, denn wenn plötzlich die Gegner aus dem Boden vor Ihnen erscheinen, könnte sich das Blatt etwa im Capture-the-Crystal-Spielmodus sehr schnell wenden. Oder der Feind lässt urplötzlich einen Berg zwischen Ihnen und sich aus dem Boden wachsen. Das Geschehen findet auf Asteroiden statt, sodass auch die Optik mit Planeten und Nebeln im Hintergrund nicht zu kurz kommt. Selbstverständlich nutzen Sie auch andere Waffen außer der Dirtgun. **Celestial Impact** ist schnell, taktisch anspruchsvoll und macht großen Spaß. (ab) ❑



HORCH, WAS KOMMT VON DRAUSSEN REIN | Außerirdische haben sich in einem Haus verschanzt. Ihr Team soll sie ausräuchern.

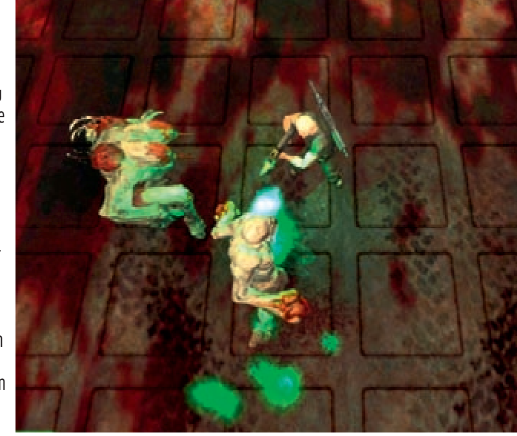
UFO: Alien Invasion

Im Jahr 2084 fallen garstige Außeriridische über die Erde her. Sie sind der Kommandant einer Spezialeinheit, welche die Aliens auf der ganzen Welt bekämpfen muss. Dazu stellen Sie Teams zusammen, bauen Ihren Stützpunkt aus und kaufen bessere Waffen und Flugzeuge.

Wenn Sie den Befehl zum Einsatz erhalten, schicken Sie eine Mannschaft zum Zielort und bekämpfen die Feinde dort rundenweise. Das kommt Ihnen bekannt vor? Dann haben Sie vielleicht die **X-COM**-Reihe von Mythos Games und Microprose gespielt, die Mitte der 90er-Jahre Strategen begeisterte. **UFO: Alien Invasion** orientiert sich an dieser Spieleserie. Die 3D-Engine ist zweckdienlich, die Musik schön sphärisch-stimmungsvoll. Taktiker haben alle Hände voll zu tun, ihre Einsätze zu planen, die Teams sowie die Schiffe und die Station zu verwalten und die Kämpfe zu gewinnen. Eine wahre Perle! (ab) ❑

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer

▲ **EXPLOSIV** | Der Spieler feuert auf ein explosives Fass, um mehrere Gegner auf einmal ins Nirwana zu schicken. So halten Sie sich die Horden gut vom Leib.



▶ **BOSSKAMPF** | Am Ende jedes Levels wartet ein sehr fieser Gegner auf Sie. Dieser hat es in sich. Da sich der Held nicht heilen kann, enden solche Auseinandersetzungen meist tödlich. Halten Sie bei diesen Gegnern also immer die Augen offen.

Doom 3 (dt.): Z-Hunter

Die Zombies sind los! Da dachte man, die Untoten und Dämonen in **Doom 3 (dt.)** wären vernichtet, schon erhält die Union Aerospace Corporation (UAC) Nachrichten, dass die Höllenkreaturen Kolonien der Menschen überrennen. Sofort ruft die UAC die Spezialeinheit der Zombie-Hunter ins Leben, welche der Lage Herr werden soll. Sie schlüpfen in die Rolle eines dieser Z-Hunter.

Ausgestattet mit der neuesten Waffentechnologie in Form von drei frischen Gewehren, hetzen Sie durch acht Missionen und schießen auf alles, was sich bewegt – Zombies, Dämonen, Höllenhunde, Spinnen. Eben alles, was direkt aus dem Schlund der Hölle kriecht. Dabei sehen Sie das Geschehen nicht, wie aus dem Hauptspiel gewohnt, aus der Egosicht. Sie blicken aus der Vogelperspektive auf die Levels. Dadurch erhalten Sie zwar einen besseren Überblick, doch die Steuerung bedarf einer kleinen Eingewöhnungsphase. Zwar bewegen Sie den Protagonisten mit den W-, A-, S- und D-Tasten, mit der Maus drehen Sie jedoch den Helden anstatt die Kamera.

Deftige und eigens für die Mod komponierte Heavy-Metal-Musik der Gruppe Desecrative phoneticism untermalt das actionreiche Spielgeschehen und bringt Ihr Blut in Wallung. Am Ende jedes Levels treffen Sie auf einen Bossgegner, der es besonders in sich hat. Da der Z-Hunter sich während einer Mission nicht heilen kann, bringt es wenig, einfach nur ballernd durch die Gänge zu rennen. Ein wenig Taktik sollten Sie schon einsetzen und etwa die herumstehenden Fässer zur Explosion bringen. Dies reißt gleich mehrere herumstehende Gegner in den virtuellen Tod.

Z-Hunter von Atomic Armadillo Entertainment ist ein spaßiges und schnelles Spiel, das zeigt, dass **Doom 3 (dt.)**-Modifikationen nicht nur aus der Egoperspektive Laune machen. Wenn Sie einfach mal abschalten und gepflegt ballern möchten, dann installieren Sie es sich gleich von unserer DVD. (ab) ❑

Doom 3 (dt.): Desolated – The Crying Fate Demo

Exklusive Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Normal

Ex-Marine Dave steht vor den Scherben seines Lebens. Grausige Kreaturen töteten seine Familie. Nun will Dave Rache nehmen und es den mysteriösen Feinden heimzahlen. **Desolated: The Crying Fate** ist nicht einfach ein Standard-Ego-Shooter. Modder Dave „TheFreak" Scholze und sein Team arbeiten an einem Action-Adventure mit Rollenspiel-Elementen. In der exklusiv für Sie zusammengestellten Demo erfahren Sie in zwei Levels, wie sich die Mod von **Doom 3 (dt.)** unterscheidet.

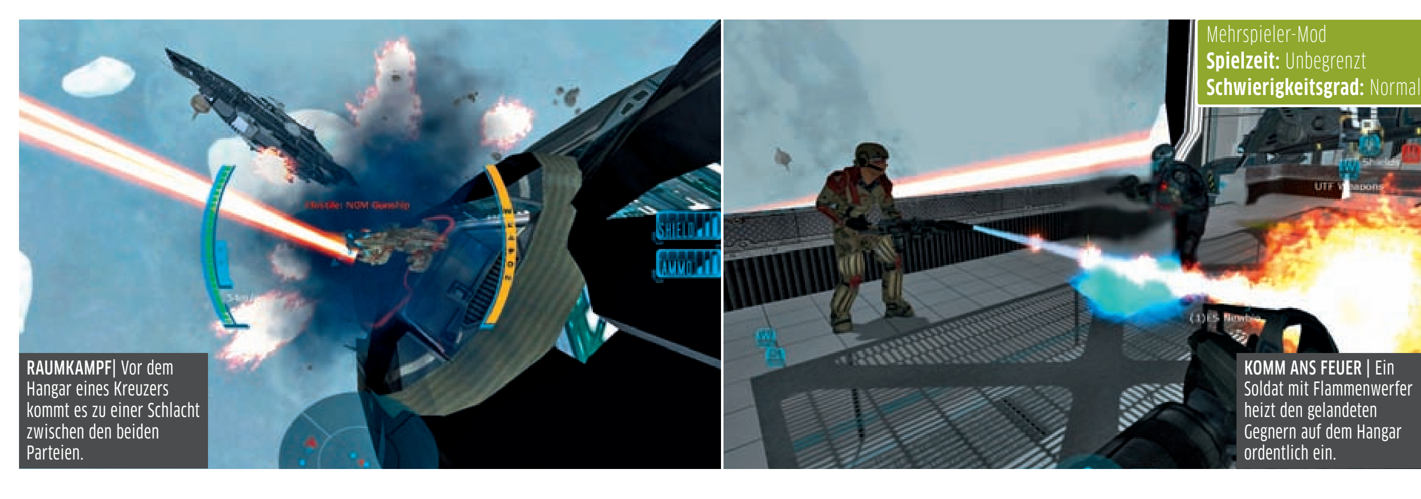
Schon im ersten Gebiet merken Sie anhand vieler Gespräche, dass **Desolated** Tiefgang besitzt. Sie erfüllen Aufträge für die Bewohner einer Stadt und kämpfen auch mal gegen Zombies, bevor Sie schließlich in ein unterirdisches Labyrinth geraten. Hier weichen Sie fiesen Fallen aus und springen über Abgründe. Dabei schaltet die Perspektive von der Egosicht in den Über-die-Schulter-Blick um, je nach Situation, in der Sie sich befinden. Aus der Verfolgersicht etwa ist es einfacher, Fallen auszuweichen, während Sie aus der Egoperspektive besser auf die anstürmenden Feinde schießen können.

Auch anhand der Geschichte von **Desolated** will Modder Dave zeigen, dass es hier nicht um eine Gut-gegen-Böse-Story geht. Im Laufe der Handlung sollen die Grenzen verschwimmen. Sie bekommen Zweifel, ob die Monster wirklich die Bösen sind. Dave will damit aufzeigen, dass es oft nicht so einfach ist, zwischen Gut und Böse zu unterscheiden. Haben Sie Lust auf mehr bekommen? Leider müssen Sie sich noch bis Ende des Jahres gedulden. Dann soll die finale Version erscheinen. An einem speziellen Mehrspieler-Modus mit besonderem grafischen Stil arbeitet das Team derzeit ebenfalls. (ab) ❑

IN DIE FALLE GETAPPT | Im unterirdischen Labyrinth des zweiten Levels gerät der Spieler in fiese Fallen wie hier diese mit Spitzen besetzten Säulen, die sich drehend aufeinander zubewegen.



EINEN ZOMBIE, BITTE | Im Keller eines Hauses lauert dieser Untote, den der Spieler besiegen muss. Nur wenn er diesen Auftrag erledigt, gelangt er später in den zweiten Abschnitt der Stadt.



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal

RAUMKAMPF | Vor dem Hangar eines Kreuzers kommt es zu einer Schlacht zwischen den beiden Parteien.

KOMM ANS FEUER | Ein Soldat mit Flammenwerfer heizt den gelandeten Gegnern auf dem Hangar ordentlich ein.

Half-Life 2: Eternal Silence 3.1

Der Weltraum, unendliche Weiten. Dies sind die Abenteuer von **Eternal Silence**, einer Mod für **Half-Life 2**. Die United Terran Forces liegen im Clinch mit der Neo Galactic Militia. Sie entscheiden sich für eine der Parteien und beginnen auf dem Kreuzer der gewählten Fraktion. Ihr Ziel: Übernehmen Sie das gegnerische Flaggschiff. Doch zunächst einmal müssen Sie dorthin gelangen. Dazu steigen Sie in das Cockpit eines Raumschiffes, etwa eines Jägers oder Bombers, und düsen in Richtung des Feindes.

Die spannenden Raumschlachten in Asteroidenfeldern oder Nebeln führen zu heißen Verfolgungsjagden, bei denen Sie versuchen, die Geleitschiffe des feindlichen Kreuzers und die Jäger auszuschalten. Denn erst dann können Sie in dessen Hangar landen. Achten Sie aber auf Ihre Verteidigung, denn die andere Partei versucht das ebenfalls. Von jetzt an geht es zu Fuß weiter. Nur wenn Sie die Waffen- und Schildsysteme sowie den Hangar eingenommen haben, siegt Ihre Partei. Doch in den Gängen des Schiffes lauern die Feinde, die dies natürlich vereiteln wollen. Um diese auszuschalten, nutzen Sie diverse Waffen wie Gewehre, Raktenwerfer, stationäre Geschütze und Flammenwerfer. Mit Letztgenanntem legen Sie auch Fallen. Wenn Sie Napalm verspritzen, können Sie dies von einem nahen Versteck aus entzünden, sobald ein Gegner hineintritt.

Zwar toben Sie sich in **Eternal Silence 3.1** nur auf zwei Karten aus, doch diese bieten jede Menge Spaß und Abwechslung. Allein der Wechsel zwischen Weltraum-Action und Ego-Shooter ist faszinierend. Die Klassen sind gut ausbalanciert, die Levels logisch aufgebaut. **Eternal Silence** gehört zu den derzeit besten Mods für **Half-Life 2**. (ab) ❑

INTERVIEW MIT CINEMATIC-MOD-ENTWICKLER **JÜRGEN VIERHEILIG**

„Jede Badezusatz-Werbung im TV zeigt mehr nackte Haut."

PC Games: Was war deine Intention, die **Cinematic-Mod** für **Half-Life 2** zu machen?

Jürgen Vierheilig: „Ich kam zum Modden wie die Jungfrau zum Kind – völlig planlos und aus reinem Zufall. Genau genommen ist die **Cinematic-Mod** ein Abfallprodukt meines Bestrebens, mich etwas näher mit dem 3D-Modelling und der C++-Programmierung zu beschäftigen. Ich nutze die Mod, um zu lernen."

PC Games: Es gibt kontroverse Meinungen zu deiner Mod. Viele finden sie fantastisch, einige mögen sie überhaupt nicht. Was für Erfahrungen hast du gemacht?

Jürgen Vierheilig: „Gemischte. Es gibt äußerst positive Reaktionen, genauso wie völlig überzogen negative, wobei Letztere überwiegen. Dies mag daran liegen, dass unzufriedene Zeitgenossen einfach mitteilsamer sind und deren Anteil subjektiv überwiegt. Ich denke, die radikalen optischen Veränderungen der Hauptcharaktere in **Half-Life 2** durch die **Cinematic-Mod** stoßen vielen deshalb auf, weil sie sich mit diesen Personen identifizieren und eine Art emotionale Bindung aufgebaut haben – soweit dies bei Computerspielen überhaupt möglich (bzw. gesund) ist. Vergleichbar mit dem Aufschrei, wenn ein langjähriger TV-Serienheld plötzlich mit einem neuen Schauspieler besetzt wird. Der mag unter Umständen sogar besser als sein Vorgänger sein, trotzdem wird er von eingefleischten Fans angefeindet. Der Unterschied zur **Cinematic-Mod** ist, dass bei ihr die Veränderungen optional und abschaltbar sind – eine Tatsache, die offenbar einigen gar nicht bewusst ist. Hätte ich nur unbedeutende Nebendarsteller verändert, würde sich vermutlich kaum einer beschweren."



SCHÖNHEITS-OP | Die durch die **Cinematic-Mod** veränderte Alyx (hier aus der neuen Version 8) sorgt für Diskussionen.

PC Games: Es gibt Spieler, die behaupten, du würdest mit deiner Mod Fleischbeschau betreiben. Was sagst du zu dieser Anschuldigung?

Jürgen Vierheilig: „Stimmt. Teilweise. Dazu muss ich aber etwas weiter ausholen: Als ich begann, die neue Alyx zu modellieren, nahm ich als Vorlage ein brasilianisches Supermodel namens Adriana Lima – zum einen weil sie einfach gut aussieht, zum anderen weil ich bei meiner Suche nach möglichst hochaufgelösten Profil- und Porträtansichten perfektes grafisches Material zum Verwerten fand. Ein weiterer Grund ist: Mir sind schöne Frauen lieber als hässliche. Ist vermutlich sexistisch, aber so bin ich nun mal. In der finalen Version 8 wird es übrigens eine Alyx-Variante geben, der man beim besten Willen keine Fleischbeschau mehr vorwerfen kann (siehe Screenshot links unten). Aber zum eigentlichen Vorwurf der Fleischbeschau: Was verstehen die Leute denn darunter? Die Tatsache, dass sich die weibliche Anatomie von der männlichen unterscheidet und ich diese Unterschiede nicht kaschierte? Jede Badezusatz-Werbung im TV zeigt mehr nackte Haut. Und wer Angst davor hat, der hat ein ganz anderes Problem. Natürlich mag es in einigen Fällen gegen das religiöse Empfinden verstoßen, aber darauf will und werde ich keine Rücksicht nehmen. Ich lebe Gott sei Dank in einem freien Teil der Welt, wo ich mich nicht religiösen Restriktionen unterwerfen muss."

PC Games: Was können wir in Zukunft von dir in Sachen Mods erwarten?

Jürgen Vierheilig: „Weiß ich selbst noch nicht. Es ist nur eines sicher: Die **Cinematic-Mod** wird erst mit **Half-Life 2: Episode 3** ihren Abschluss finden. Mit hoher Wahrscheinlichkeit werde ich danach der Source-Engine den Rücken kehren, da sie in vielerlei Dingen einfach zu restriktiv und eingeschränkt ist. Wer sich mal die CryEngine angeschaut hat, weiß, wovon ich rede."

DIE GAMES-CONVENTION-TO-DO-LISTE

Von: Christian Schlütter

PC Games verrät 15 Dinge, die Sie auf der Games Convention (21. bis 24. August) unbedingt tun sollten!

1. DEN PC RETTEN

Die E3 brachte mehr Ankündigungen für Konsolen als für den heimischen Rechner. Das soll anders werden!

Dazu braucht Ihre Lieblingsplattform auch Sie! Je mehr Präsenz PC-Spieler auf der mittlerweile wichtigsten Spielemesse zeigen, desto wichtiger wird dieser Markt auch für die Publisher. Also: hin zu den großen Firmen und ordentlich auf den Putz hauen! Wir wollen mehr PC-Spiele!

2. SACRED 2 HÖREN

Ja, Sie haben richtig gelesen! Hören! Denn zum deutschen Diablo-3-Konkurrenten kommt ein Hörspiel in die Läden.

Die Firma Weirdoz erstellt den Hörgenuss, der in fünf Teilen erscheinen soll. Das Ganze basiert auf dem Roman **Vorgeschichte des Schattenkriegers**. Die erste Episode namens **Die Auferstehung** soll pünktlich zur Games Convention bereitstehen. Auch Blind Guardian sind mit dabei.

3. JOWOOD BEIM WORT NEHMEN

Ein Publisher unter Beschuss. Kann er sich auf der Games Convention verteidigen?

Angeblich zeigten die ersten Screenshots zur **Gothic 3**-Erweiterung **Götterdämmerung** uraltes Material aus einer frühen **Gothic 3**-Version. Jowood: „Wir laden alle Spieler herzlichst auf die Games Convention ein, um vor Ort das Spiel anzutesten.“ Nehmen Sie den Publisher beim Wort!

4. PARTY MACHEN

Auch am Rande der Games Convention geht so einiges! Wie wäre es mit einer coolen Zeltplatz-Party?

Im GC-Freestyle-Gamer-Camp geht abends so richtig die Post ab. Mitten in Leipzig haben die Organisatoren auf den Festwiesen ein riesiges Zeltlager aufgeschlagen. Dazu gibt es jede Menge Stände und endlose Partys mit Top-Disk-jockeys aus ganz Deutschland.



6. KÜNSTLERISCH WERDEN

Sie wollen auch selbst einmal kreativ werden? Dann ist das hier Ihre Gelegenheit!

Gleich vier Kunst-Ausstellungen zum Thema Spiele bietet die GC in diesem Jahr: „Space Invaders From Outer Space“, „History & Culture“, „Machinima“ und „Digital Beauties“. Das Beste: In speziellen Workshops können auch Sie Ihre kreative Ader ausleben.



5. NINTENDO VERMISSEN

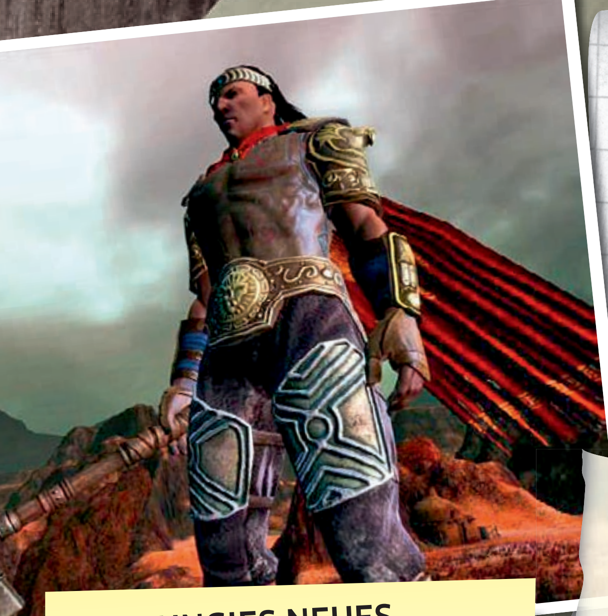
Fast alle großen Publisher sind auf der Games Convention vertreten. Bis auf den Branchenriesen aus Japan.

Nintendo hatte schon vor einiger Zeit angekündigt, keinen Stand in Leipzig zu mieten. Vielmehr wollen die Japaner mehrere kleine Veranstaltungen in Deutschland abhalten. Das sei aber keine Entscheidung gegen Leipzig oder die Games Convention, so ein Nintendo-Sprecher.

7. KONZERTE HÖREN UND MITNEHMEN

Zum ersten Mal gibt es die Video-Games-Live-Konzerte auch auf einen Silberling gebannt.

Die Video-Games-Live-Konzerte sind seit Jahren fester Bestandteil der Games Convention. Pünktlich zur diesjährigen Messe steht auch eine CD mit den Werken des Orchesters bereit. Darauf finden sich Lieder aus **Myst**, **Civilization**, der **Warcraft**-Serie und vieles mehr.



8. CONANS MUSKELN BESTAUNEN

In Leipzig ist erstmals die Direct-X-10-Version des Online-Rollenspiels zu sehen. Wie der Muskelmann wohl da strahlt?

Der Age of Conan-Start verlief auch in Deutschland ungeahnt erfolgreich. Und doch bleibt noch ein großes Fragezeichen. Bis jetzt haben nur wenige Auserwählte die Direct-X-10-Version des martialischen Rollenspiels gesehen. Auf der Games Convention soll sich das ändern.

9. VOM MEISTER LERNEN

Wer selber Spiele-Programmierer werden will, sollte auf der Games Convention Developers Conference vorbeischauen.

Die Entwicklerkonferenz GCDC findet gleichzeitig mit der Games Convention auf dem Messegelände statt. Die Eröffnungsansprache hält dieses Jahr Julian Eggebrecht vom Studio Factor 5. Auch andere Branchengrößen diskutieren dort über Schlüsselthemen des Spielegeschäfts.

10. BUNGIES NEUES SPIEL SEHEN

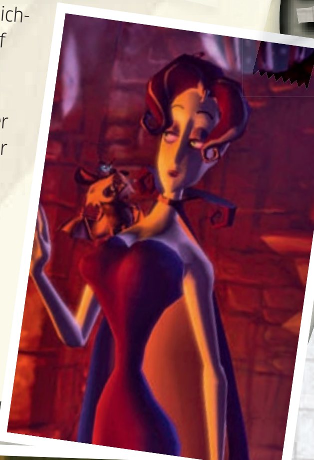
Auf der E3 in Los Angeles durften die Halo-Macher nichts verraten. Ob die GC mehr Informationen bringt?

Gerüchten zufolge hat Microsoft verhindert, dass Bungie auf der E3 ein neues Halo-Spiel ankündigt. Bis zum Redaktionsschluss gab es aber keine konkreten Fakten dazu. Ob sich das auf der Games Convention ändert? Halten Sie auf jeden Fall die Augen offen und suchen Sie nach dem Master Chief!

11. BLUT SAUGEN

Mit A Vampyre Story steht uns ein waschechtes Adventure ins Haus, das in Leipzig ein Feuerwerk abbrennt.

Die Blutsauger-Geschichte (siehe Vorschau auf Seite 76) kommt sehr stylish daher. Davon können Sie sich auf der GC überzeugen. Auf der PC-Games-Bühne in Halle 5, Stand F24 ist eine große Bühnenshow der Entwickler zu A Vampyre Story geplant.



12. FINALE GUCKEN

Die Helden der E-Sport-Sparte treffen sich auf der Games Convention, um den Besten der Besten zu küren.

Die Electronic Sports League (ESL) ist mit einem riesigen Stand auf der Leipziger Messe vertreten. Dort gibt es nicht nur brandheiße Neuerscheinungen wie Far Cry 2 und Crysis Warhead zu bestaunen, sondern auch das Finale der Europameisterschaft im E-Sport.

13. DIE PIRANHAS BEFRAGEN

Bis jetzt ist das nächste Rollenspiel der Gothic-Macher ein großes Rätsel. Geben die Raubfische mehr preis?

Projekt RPB, so lautet bis jetzt der Arbeitstitel des neuen Piranha-Bytes-Spiels. Zwar gab es hier und da kleine Infohappen (siehe Seite 84) und sogar einige Artworks, wirkliche Wagenladungen an Infos will das Studio aber erst auf der Games Convention veröffentlichen. Dort sehen Sie, ob RPB mit Gothic 4 mithalten kann.



14. NEUES VON DECK 13 SEHEN

Noch ist nichts darüber bekannt, Adventure-Fans hoffen auf die Games Convention.

Publisher HMH gab kürzlich bekannt, auf der Leipziger Messe werde man ein neues Projekt von Deck 13 ankündigen. Die Erwartungshaltung ist groß. Denn das Studio hat mit der Ankh-Reihe schon bewiesen, dass es Qualität und Witz liefern kann. Augen unbedingt offen halten!



15. ABSCHIED NEHMEN

Jetzt bloß nicht weinen! 2008 ist das letzte Jahr, in dem die Games Convention in Leipzig stattfindet.

Westdeutsche freut es, der Osten ist verzweifelt. Leipzig hatte die GC groß gemacht und muss sie jetzt doch ziehen lassen. Nehmen Sie also in diesem Jahr gebührend Abschied vom Messegelände und lassen Sie es noch einmal ordentlich krachen! Wir tun es jedenfalls!



ANVISIERT | Die Kamera lässt sich stufenlos um den selektierten Helden drehen – das ermöglicht interessante Perspektiven.

TRADITIONELL | Trotz Echtzeit-Inszenierung sind die Kämpfe rundenbasiert. Gewürfelt wird unsichtbar im Hintergrund.

BITTE PATCHEN!

Sie warten mit dem Kauf, bis die ersten drei Patches erschienen sind? Nicht nötig – Drakensang ist erfreulich bugfrei und stabil. Diese kleinen Mängel fielen uns auf:

» WEGFINDUNG

Selten verfing sich eine Spielfigur mal an einem Baum oder einem Stein – nicht schlimm, ein Tastendruck und die Figur ist wieder frei.

» QUEST-BUG

Für eine Nebenquest konnten wir das benötigte Item nicht abgeben. Ein Neustart des Spiels behob das Problem, die Quest ließ sich danach fehlerfrei beenden.

» FEHLENDE LICHTEFFEKTE

Fackeln und Lichtzauber erzeugen keinen Schein in Außengebieten, wohl aber in Dungeons. Bug oder Feature? Egal, das sollte man unbedingt ändern.

» UMGEBUNGSGERÄUSCHE

Mal zu laut, mal erbarmungslos in der Endlosschleife: Umgebungsgeräusche wie das Husten von NPCs oder das Rauschen eines Baches.

Drakensang

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Felix Schütz, Stefan Weiß und Ansgar Steidle

Ein deutsches Rollenspiel, so klassisch und gut, man sollte es mit Würfel, Zettel und Stift ausliefern.

Drei Redakteure. Einhundert Spielstunden. Acht Seiten Test, gefüllt mit mehr als 12.000 Zeichen Text. Was rechtfertigt diesen Aufwand? Etwa **Drakensang**, das Rollenspiel aus dem Berliner Studio Radon Labs? Die simple Antwort – sie lautet „Ja".

Drakensang ist ein sehr gutes Rollenspiel. Kein Meilenstein zwar, aber doch ein klasse spielbares und atmosphärisches Werk, das im positiven Sinn an „die gute, alte Zeit" anknüpft. Es basiert auf dem Pen-and-Paper-Regelwerk **Das Schwarze Auge** (kurz: **DSA**) und grenzt sich damit deutlich von modernen „Rollenspiel-Leichtgewichten" der Sorte **Mass Effect** ab. Das Spieltempo ist gemächlich, die Kämpfe sind taktisch und die zugrunde liegenden Regeln verhältnismäßig komplex.

Zu Beginn die knifflige Wahl: Welche der zwanzig spielbaren Klassen passt zu mir? Das konservative Fantasy-Setting lässt wenig Freiraum für Überraschungen, es präsentiert das übliche Angebot an Kriegern und Söldnern, Waldläufern und Dieben, Kampfmagiern und Amazonen. Profis klicken mutig den Button mit der Aufschrift „Expertenmodus" an – er öffnet ein übersichtliches Fenster mit allerlei Statistiken und Zahlenwerten, das auf Einsteiger wohl ähnlich einschüchternd wirken dürfte wie ein hungriger Wolf auf einen Hamster. Dieses System aus Charakterwerten zu kapieren, das erlernt man im Laufe des Spiels. Zwar sind keine **DSA**-Vorkenntnisse nötig, doch erleichtern sie die Sache ein wenig.

HUCH! EIN TEST SO WEIT VORN IM HEFT?

Ausnahmsweise (!) lesen Sie einen Test-Artikel nicht – wie gewohnt – im hinteren Teil des Heftes. Hier erklären wir das Warum und Wieso.

Wenn wir unser Heft abschließen, bedeutet das: Die fertigen Seiten werden auf mehrere sogenannte „Produkte" verteilt; ein solches Produkt kann beispielsweise die Seiten 42 bis 74 umfassen. Diese Seitenpakete werden zu festen Terminen über das Internet an unsere Druckerei geschickt. So müssen unsere Test-Artikel traditionell am Donnerstagabend abgeschickt werden, während die ersten Seiten im Heft – der Magazin-Teil – erst später fällig sind. Genau das ist der Grund, weshalb wir den **Drakensang**-Test ausnahmsweise so weit nach vorne ins Heft geschoben haben: Nur so konnten wir ein Extra-Wochenende investieren und **Drakensang** in Ruhe durchspielen. Für Sie, liebe Leser, hat das nur Vorteile: Mehr Spielzeit, mehr Sorgfalt, mehr Test. Wir spielten dabei sowohl mit einer nahezu finalen Vorab-Fassung, vor allem aber mit der fix und fertigen Goldmaster-Version.



EINTÖNIG | Gegner und Angriffsmuster wiederholen sich oft – Kämpfe locken daher nicht gerade mit Abwechslung.

DRAKENSANG AUS ZWEI PERSPEKTIVEN: NOOB VS. PRO!

Die Tester Schütz und Weiß lieben Rollenspiele, jedoch aus unterschiedlichen Gründen – der eine bevorzugt beispielsweise komplexe Charakterentwicklung, der andere mag's lieber etwas simpler. Macht Drakensang trotzdem beiden Redakteuren Spaß?

REGELWERK



» FELIX SCHÜTZ
„Das Regelwerk ist streng. Deshalb gibt's kein Gesinnungssystem mit guter und böser Spielweise – find ich schade!"

» STEFAN WEISS
„Radon Labs hat es geschafft, viele Elemente des komplexen Pen&Paper-Regelwerks ins Spiel einzubinden. Ich tüftle gern mit all den Werten."

CHARAKTERENTWICKLUNG

» FELIX SCHÜTZ
„Trotz komplexer Zahlenspielereien macht der Charakterausbau richtig viel Spaß – die guten Menüs nehmen da Berührungsängste."

» STEFAN WEISS
„So will ich das haben: Jeden Steigerungspunkt für die Charakterentwicklung darf ich von Hand verteilen. Das macht ein gutes Rollenspiel aus."

SPIELTEMPO

» FELIX SCHÜTZ
„Ich mag's gern mal etwas gemächlicher, das ist okay. Nur die Laufgeschwindigkeit meiner Helden, die ist einfach zu lahm!"

» STEFAN WEISS
„Wer **Drakensang** durchhechelt, verpasst vieles: gute Dialoge zwischen NPCs oder auch Quests. Das Spiel genießt, wer sich in Ruhe alles genau anschaut."

KAMPFSYSTEM

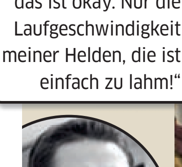
» FELIX SCHÜTZ
„Pausierbare Rundentaktik ist zwar cool, doch dass ich jede Aktion einzeln bestimmen muss, nervt schon ein wenig."

» STEFAN WEISS
„Pausieren, überlegen, minutiös die nächste Aktion festlegen – so machen mir die taktischen Kämpfe Spaß, bremsen jedoch etwas das Spieltempo."

ATMOSPHÄRE

» FELIX SCHÜTZ
„Fachwerkhäuser, Wälder, Burgen – bis auf die schrägen Namen finde ich Spielwelt und Atmosphäre klasse gelungen."

» STEFAN WEISS
„Auch wenn Aventurien eher eine bunte, farbenfrohe Welt ist, ein wenig mehr Gruselstimmung und erwachsenes Flair wäre nicht schlecht gewesen."





Schön wie ein Postkartenmotiv, so baut sich die Fantasiewelt Aventurien vor dem Spieler auf. Da steht der frisch gebackene Held am Ufer eines Flusses, die Sonne leuchtend am Himmel, Gräser und Blattwerk in sattem Grün. Es flattern Schmetterlinge durch die Luft, im Hintergrund erheben sich lauschige Täler und majestätische Berge – geschickt täuschen die Entwickler enorme Weitsicht vor. Tatsächlich ist das Startgebiet Avestreu von überschaubarer Größe und in wenigen Stunden komplett erforscht. Der Spieler soll dort schließlich nur üben: Er erledigt Quests, meistert Kämpfe, macht sich mit der Bedienung vertraut.

Die ersten Schritte tätigt man vertraut mit den Tasten W, A, S und D oder per Maus. Sie führen zu Nichtspielercharakten (kurz: NPCs), die in ausufernden Dialogen ihre Sorgen und Nöte auf den Spieler abwälzen. Die atmosphärischen Texte wurden von Original-**DSA**-Autoren verfasst und sind von einem Schliff, wie man ihn nur selten in Computerspielen vorfindet. Bedauerlich aber, dass es stets nur die ersten Sätze sind, die von meist guten Synchronsprechern intoniert werden – danach verstummen sie und geben dem Spieler somit Anlass, sich ungeduldig durch die enormen Textmengen zu klicken.

Ein wenig Gelassenheit ist nötig, um **Drakensang** zu genießen. Die Spielfigur spaziert in einer solchen Seelenruhe über die Wiesen, dass man ihr regelmäßig einen Klaps versetzen möchte, um sie etwas anzuspornen. Vergebens: **Drakensang** mag vieles sein, doch temporeich ist es gewiss nicht. Auch die Geschichte beginnt nur zögerlich, erzählt nach einigen Spielstunden von einer uralten Prophezeiung, der Rückkehr bitterböser Drachen, und macht den zufällig hineinstolpernden Spieler natürlich zum strahlenden Helden. Ein paar Zwischensequenzen in Spielgrafik, vor allem aber Dialoge erzählen die wenig mitreißende, aber solide Handlung. Von der bekommt man anfangs nur wenig mit, allein schon der Verzückung wegen: Wie Radon Labs das erste kleine Dörfchen in Szene setzt, lässt jedem Mittelalter-Fan das Herz unter dem Harnisch aufgehen. Händler und Mägde, Hirten und Bauern, sie stehen am Wegesrand, palavern, vertreiben sich die Zeit, füllen die Umgebung mit Leben. Von aufwendigen Tagesabläufen, geschweige denn Tag-und-Nacht-Wechseln fehlt zwar jede Spur, doch atmosphärisch ist das Spiel trotzdem gut gelungen. Besonders der Deutsche erfreut sich am vertrauten Grafikstil: Fachwerkhäuser und Burgen, Tannen und Fichten – sie bestimmen das hübsche Landschaftsbild.



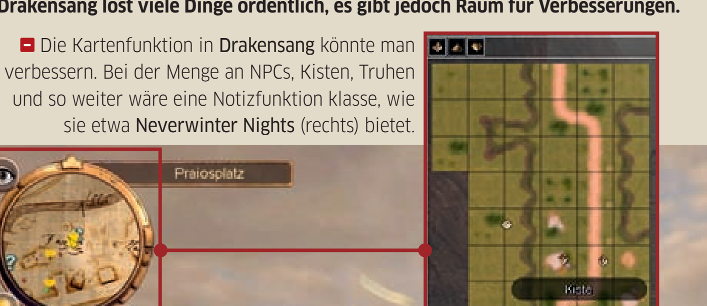
AUSNAHME | In den Sümpfen greift uns dieser gewaltige Baum an. Solche Momente hätten wir uns öfter gewünscht.



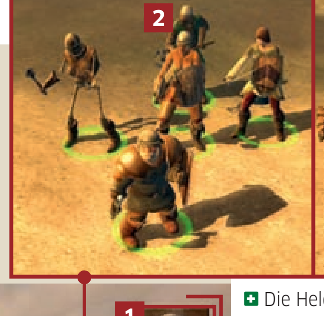
CLEVER | Im Hafenviertel der Hauptstadt Ferdok lockt eine coole, verzweigte Quest um rivalisierende Handelshäuser.

PARTYMANAGEMENT UND MENÜKOMFORT

Mehrere Charaktere verwalten, alle wichtigen Infos im Blick behalten, Gegenstände herstellen – Drakensang löst viele Dinge ordentlich, es gibt jedoch Raum für Verbesserungen.

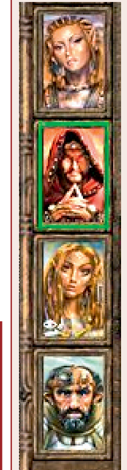


− Die Kartenfunktion in **Drakensang** könnte man verbessern. Bei der Menge an NPCs, Kisten, Truhen und so weiter wäre eine Notizfunktion klasse, wie sie etwa **Neverwinter Nights** (rechts) bietet.







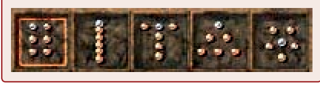


+ Die Helden in **Drakensang** haben allesamt Führungsqualitäten. Gut gelöst: Mit einem Doppelklick auf ein Charakterporträt (**1**) setzt sich diese Figur (**2**) an die Spitze der Gruppe. Alle anderen Partymitglieder postieren sich automatisch dahinter.

VORBILDLICH: BALDUR'S GATE 2

Partymanagement der Königsklasse bietet der Klassiker **Baldur's Gate 2**. Per Drag & Drop legen Sie hier zum Beispiel die Reihenfolge der Charaktere in der Gruppe fest. In **Drakensang** bestimmt lediglich die Reihenfolge der Rekrutierung, welcher Charakter an welcher Stelle steht, was mitunter etwas umständlich ist, wenn Sie zum Beispiel Charaktere tauschen möchten.

Baldur's Gate 2 bietet sogar ein Formationsmenü – so etwas wünschen wir uns auch für **Drakensang**, genug Platz wäre bei der Benutzeroberfläche vorhanden (siehe Markierung).





+ In **Drakensang** lassen sich jede Menge Gegenstände herstellen, allerdings immer nur einer nach dem anderen. So verbringen Sie zig Minuten an einer Werkbank und klicken die immer gleichen Schaltflächen – das ist mühsam! **Der Herr der Ringe Online** beispielsweise löst das eleganter. Dort tragen Sie in einer kleinen Box die Anzahl der herzustellenden Gegenstände ein.



− **Drakensang** gibt dem Spieler nicht immer das nötige Feedback. So ist zum Beispiel hier nicht erkennbar, dass der Einsatz von Waffenbalsam den TP-Wert (Trefferpunkte) um zwei erhöht hat. Es wäre gut, wenn es für den Spieler farblich hervorgehoben oder mit einem Icon plus Tooltipp am Charakterporträt kenntlich gemacht würde. So wie es bei der Anwendung von Zaubern und Effekten im Spiel schon gut umgesetzt ist. Auch grundlegende Infos, zum Beispiel der Basiswert Fernkampf, stehen noch ohne Erklärung oder Tooltipp auf dem Charakterbogen.

WUNSCHLISTE

Drakensang ist ein gutes Rollenspiel geworden. Mit ein wenig Feinschliff könnte es noch besser sein.

» INVENTARSORTIERUNG

Im Laufe des Spiels füllen sich die Rucksäcke Ihrer Gruppe. Leider gibt es keine automatische Sortierfunktion, sodass man oft minutenlang Gegenstände herumschiebt. Vorbildlich würde das Problem ein Sortierknopf lösen, so wie ihn zum Beispiel **Immortal Throne** bietet.

» GEGENSTANDSVERGLEICH

Waffen und Rüstungen gibt es zuhauf im Spiel. Doch welcher Gegenstand ist besser als der derzeitig angelegte? Ein automatischer Vergleich fehlt. Online-Rollenspiele wie zum Beispiel **Age of Conan** haben dieses praktische Feature standardmäßig dabei.

» STAPELBARE GEGENSTÄNDE

Viele Items, zum Beispiel Heilsalbe, lassen sich im Rucksack schön stapeln. Seltsamerweise geht das aber nicht mit Waffenbalsam. Jedes Töpfchen belegt einen Slot im Rucksack. Das sollte auf jeden Fall noch per Patch nachgebessert werden.

» LICHT UND HELLIGKEIT

Außerhalb von Dungeons helfen keine Fackeln und auch keine Zaubersprüche, die Umgebung zu erhellen – unverständlich. Obendrein gibt es in den Grafikoptionen weder Regler für Helligkeit noch für den Gamma-Wert. So tappt man oft im doppelten Sinne im Dunkeln.

» AUTOMATISCHE PUNKTVERTEILUNG

Nicht jeder Spieler ist erpicht darauf, alle Steigerungspunkte akribisch zu verteilen. Gerade für Einsteiger wäre es hilfreich, wenn es hier eine optionale Automatikfunktion wie beispielsweise in **Neverwinter Nights 2** gäbe.

DIE QUESTS IN DRAKENSANG

Die Aufgaben in Drakensang sind toll geschrieben und so gut in die Handlung eingeflochten, dass man Haupt- und Nebenquest oft nicht unterscheiden kann.



ARBEITSKLEIDUNG | Im Rahmen der Hauptquest erhält der Spieler fortwährend Teile dieser Flammenrüstung. Die sieht schick aus, passt auch einem Zauberer und ist eine schöne, stetig sichtbare Belohnung.



BETRÜGER | Vor allem in Ferdok trifft man auf allerlei lustiges Volk. Dieser Zwerg etwa versucht, uns mit einem Minispiel übers Ohr zu hauen. Dank hohen Menschenkenntnis-Wertes überführen wir den kleinen Gauner.



SCHNÜFFLER | Wir klären den Mord an unserem Freund Ardo auf – seine Katze lockt uns auf die erste Fährte.



HEFTIG | Wir sollen eine Rattenplage auslöschen – diese Quest bekommt man zu früh, sie ist erst auf höheren Levels schaffbar.

Zweierlei Mängel nagen an der Atmosphäre: einmal die Darstellung mancher Gebiete, die auf einigen Monitoren arg dunkel ausfallen, etwa der finstere Brückenmoor-Sumpf. Der Einsatz von Fackeln und Helligkeitszaubern bringt in diesen Fällen leider nichts, denn in Echtzeit berechnete Lichteffekte gibt es nur in Dungeons. Die Möglichkeit, notfalls den Gamma-Wert in den Grafikeinstellungen anzupassen, fehlt leider komplett. Der andere Punkt betrifft die Umgebungsgeräusche: In Städten und Dörfern husten und stöhnen NPCs dermaßen aufdringlich, dass man befürchtet, die Pest sei ausgebrochen. Kann man diese Schnitzer bitte per Patch ausbessern, Radon Labs?

Der Marsch zur Taverne endet in der Begegnung mit Rhulana, einer ziemlich unfreundlichen Amazone. Drei Klicks später befindet sich ihr Charakterporträt unter dem des Spielers – sie ist damit in seine Gruppe eingetreten und folgt ihm auf Gedeih und Verderb. **Drakensang** ist ein typisches Party-Rollenspiel, einem **Neverwinter Nights** nicht unähnlich. Im späteren Handlungsverlauf trifft man auf weitere Charaktere, etwa Dranor, einen sympathischen Schwerenöter und Taschendieb. Jede dieser Figuren hat eine eigene Hintergrundgeschichte und schleicht sich mit witzigen Kommentaren in das Spielerherz – reich an Profil und Persönlichkeit, genau so wünscht man sich Begleiter in einem Rollenspiel.

Die ersten Quests überfordern niemanden: einen Streit zwischen Obstbauern schlichten, verlorene Wertsachen suchen, Wildschweine jagen und Botengänge erledigen – typische, aber schöne Rollenspielkost. Auch Kämpfe erledigt man meist mit links: Sobald die Party auf einen Gegner trifft, pausiert das Spiel automatisch – diese Funktion lässt sich auf Wunsch abschalten und wird dann nur noch per Druck auf die Leertaste ausgeführt. Ist das Geschehen erst einmal eingefroren, hat man Gelegenheit, den Helden gezielte Anweisungen zu erteilen, sogar mehrere hintereinander: Neben Bewegungs- und Angriffsbefehlen gibt man den Spielfiguren etwa vor, besondere Attacken auszuführen, Feuerlanzen zu schleudern, Heilzauber zu wirken. Es gibt Dutzende solcher Spezialfähigkeiten, man erlernt sie bei Trainern und legt sie dann in der Schnellzugriffsleiste am unteren Bildschirmrand ab – Bequemlichkeit, wie man sie aus Online-Rollenspielen kennt.

Trotz des Pausen-Komforts sind Kämpfe kein ungebrochenes Vergnügen: Man vermisst wenigstens rudimentäre Verhaltensvorgaben, etwa Formationen oder eine taktische Aufstellung. Wer nicht jede Aktion einzeln bestimmt, dem fallen schnell die KI-Mängel auf. Ein Heilmagier wird genauso in den Nahkampf übergehen wie ein Krieger, es sei denn, man zwingt ihn zu passivem Verhalten – dann macht er schlichtweg gar nichts, solange er keine explizite Anweisung bekommt. Dass ein Zauberweber selbstständig eine Flammenwalze entlädt oder ein Waldläufer von alleine seinen Dolch zückt, sobald ein Gegner auf ihn eindrischt, das sind Features, die man vermisst und von Hand ausgleichen muss. Immerhin: Mana und Lebenskraft regenerieren schnell, sodass man kaum von Erholungspausen zwischen den Kämpfen ausgebremst wird und auch ruhig mal einen Treffer kassieren kann. **Drakensang** ist manchmal fordernd, aber meistens fair.

Ferdok, eine große Stadt, markiert den Punkt im Spiel, an dem Anspruch und Spielspaß deutlich steigen. Neue Gruppenmitglieder, viele Quests, jede Menge Händler – das gilt es zu verwalten, während die Handlung langsam an Fahrt gewinnt. So beginnt man die Erkundung der Stadt damit, den Mord an einem Freund aufzuklären. Wie beinahe jede der schönen Quests

KÄMPFE UND TAKTIK

Wäre die Pause bei Kampfbeginn nicht standardmäßig aktiviert, sie würde wohl vielen Spielern nicht auffallen. Sie können sie auch ganz abstellen – oder rundenweise spielen.



1. GEGNERINFO | + Hier sehen Sie die Lebenspunkte des gewählten Feindes. – Mehr steht da nicht.

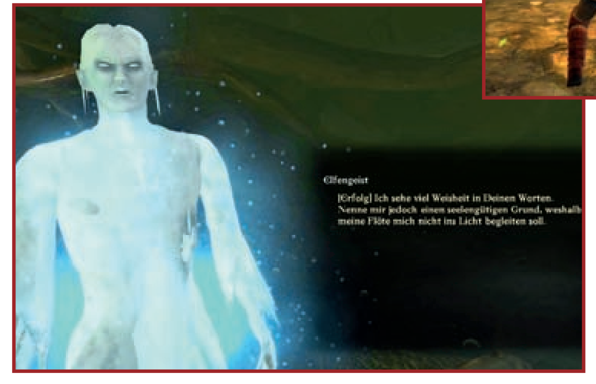
2. BEFEHLSKETTE | + Aktionen lassen sich aufreihen. – Bei einem falschen Tastendruck oder wenn ein Gegner fällt, werden alle Aktionen gelöscht.

3. MUTATOREN | + Welche Zauber wirken wie lange? Offensiver oder defensiver Kampfmodus? Die Symbole verraten es. – Fünf Wunden und der Held kippt um, unabhängig von den Lebenspunkten – das kann nerven.

4. SCHNELLBEFEHLSLEISTE | + Items und Aktionen legt man hier ab und führt sie per Klick oder Tastendruck aus. – Kein Tastenbefehl, um zur nächsten Leiste zu wechseln

+ Magiebegabte rufen für begrenzte Zeit Gehilfen wie Skelette oder Tiere herbei. Handwerklich geschulte Helden nutzen stattdessen Fallen, idealerweise vor schweren Bosskämpfen. Oft sind Fallen das Zünglein an der Waage!
– Magische Geschöpfe können Sie nicht direkt steuern – es sei denn, Sie wählen alle Gruppenmitglieder auf einmal aus.

+ Sie kennen die DSA-Regeln und wollen genau nachvollziehen, warum gerade Ihr Zauber gescheitert ist oder wie viel Schadenspunkte der letzte Angriff verursachte? In der aufrufbaren Konsole ist alles säuberlich aufgelistet. Ab und zu auch praktisch für Otto Normalspieler, falls man etwa den letzten Dialog noch einmal nachlesen will.
– Wie auch in eingen Menüs stehen hier viele kryptische Abkürzungen – Einsteiger wissen damit nichts anzufangen.



+ Anstatt nur Prügel auszuteilen, bieten sich je nach Fähigkeiten Ihrer Helden friedliche Alternativen an. Beispielsweise indem Sie Leute betören, einschüchtern oder überzeugen (Bild links) – notfalls helfen Zauber und Tränke. Auch können Sie manchen Kampf durch Schleichen umgehen.
– Letzteres kann ewig dauern.

WUNSCHLISTE

Das solide Kampfsystem lässt Raum für Verbesserungen:

» MEHR INFORMATIONEN

Welche Stufe hat der Gegner, wo liegen seine Stärken und Schwächen? Das wüssten wir gerne. Schön wäre auch eine Übersicht besiegter Feinde.

» MEHR KONTROLLE

Beschworene Geschöpfe wollen wir steuern und das Kampfverhalten der eigenen Leute automatisieren können. Da sind andere Party-Rollenspiele weiter!

» TRUPPE SELBST ERSTELLEN

Abgesehen vom Hauptcharakter sind alle Helden vorgegeben, die man in die Party aufnehmen darf. Gern würden wir uns ein eigenes Trüppchen bauen – und sei es erst beim zweiten Durchspielen.

» ÜBERLEGEN BEWEGEN

Immer und überall per Karte schnellreisen, das würde den Spielablauf beschleunigen. In jedem Fall störend: Die Party läuft zu langsam.

» INTERESSANTERE BOSSE

Mehrstufige Kämpfe, Interaktion mit der Umgebung – ein paar pfiffigere Ideen hätten die Spannung angehoben.

DAS EIGENE HEIM

In Ferdok erhalten Sie eine besondere Belohnung: Ihr eigenes Anwesen – nichts anderes als eine stimmungsvolle Art, Partymanagement zu betreiben.

Neue Partymitglieder, die Sie gerade nicht benötigen, warten hier. In Kisten lagern Sie überschüssige Beute ein. Im Hinterhof (linkes Bild) wachsen Kräuter, außerdem bekommen Sie hier Wasser zum Brauen von Tränken. Auch dürfen Sie bei Ihrem Verwalter Werkbank, Alchemielabor und Amboss ordern, um Gegenstände herzustellen. Über die Karte (rechtes Bild) im Eingangsbereich sind Schnellreisen möglich. Damit es richtig heimelig wird, kaufen Sie sich Hühner oder gleich einen kleinen Gnom (der dann im Keller haust) und lauschen dem Gebrabbel der gelangweilten Wartenden.





BEISTAND | Salina trifft man gleich zu Beginn des Spiels. Mehr als 30 Stunden später muss man ihr aus der Patsche helfen.

TYPISCH | Ratten, Wölfe, Riesenspinnen – **Drakensang** lässt kein Fantasy-Klischee aus und serviert traditionelle Gegner-Kost.

verläuft auch diese linear – die Möglichkeit, auch mal böse zu sein, bietet Drakensang kaum. Begründung: Das DSA-Regelwerk lässt nur freundliche Spielweisen zu, ein Gesinnungssystem wie in Knights of the Old Republic kommt nicht zum Einsatz. Entscheidungsmöglichkeiten sind selten, kein Vergleich zu The Witcher. Zusammen mit der in Zonen eingeteilten Welt und der linear verlaufenden Handlung bietet Drakensang weniger Wiederspielbarkeit als etwa Oblivion.

Wer der Hauptquest eine Weile folgt, darf es sich im eigenen Heim gemütlich machen: Ein prächtiges Anwesen steht inmitten der Stadt bereit. Es erfüllt kaum einen spielerischen Sinn, der nicht auch in ein schlankes Menü gepasst hätte, ist aber der Atmosphäre zuträglich. So „parkt" man in dem Haus beispielsweise Teammitglieder, die nicht mehr in die Party passen – maximal vierköpfig darf die Gruppe sein. Um einen Kameraden auszutauschen, muss man also ins Haus zurück, das wäre per Menü sicherlich schneller gegangen. Wer mag, darf im prächtigen Garten von Zeit zu Zeit wertvolle Kräuter abernten, die man sonst nur in der freien Natur findet. Außerdem hängt in der Eingangshalle eine Karte. Auf der – und nur auf der – geht's per Schnellreise in neue Zonen.

Wälder und Sümpfe, Burgen, Dörfer und Kerker – insgesamt zwölf große Gebiete gibt's abzugrasen, die meisten mit mehreren Abschnitten, Dungeons oder Unterzonen versehen. Ferdok selbst gliedert sich in mehrere Stadtteile, die Sie erst nach und nach betreten. Pro Gebiet kann man locker drei bis fünf Stunden Spielzeit einplanen, für Ferdok selbstredend mehr. An Umfang mangelt es Drakensang wahrlich nicht. Ein kleines Ärgernis: Hat man ein neues Gebiet erforscht, die Quests gelöst und Aufgaben erfüllt, so muss man sich für immer verabschieden – die meisten Zonen darf man später nicht noch einmal betreten. Wer im Brückenmoor-Sumpf etwa die verwirrende Suche nach einem verschollenen Schatz – eine belanglose Nebenquest – nicht zu lösen vermag und weiterzieht, muss sich mit einem „Gescheitert"-Eintrag im Tagebuch abfinden.

Wehe dem, der sich vor Statistiken fürchtet: Das DSA-Regelwerk basiert – ähnlich wie Dungeons & Dragons – auf Zahlen und Charakterwerten. Und von denen gibt's reichlich: Ein Dieb, der komplizierte Schlösser knacken will, muss nicht nur das entsprechende Talent ausbauen. Damit's wirklich klappt, müssen auch die Attribute „Fingerfertigkeit" und „Intelligenz" hohe Werte aufweisen – sie bestimmen die Chance auf Erfolg. Diese Abhängigkeit von Talenten und Attributen ist an farblichen Hervorhebungen erkennbar, sobald man mit dem Mauszeiger über den entsprechenden Eintrag im Charakterbogen fährt. Das ist nur eine von vielen klugen Ideen, die Radon Labs in seine Menüs steckte, um die Einstiegshürden zu mildern. An den aufgeräumten Charakterbildschirmen dürfen sich andere Entwickler ruhig ein Beispiel nehmen! Ein Rechtsklick auf jedweden Eintrag fördert zudem detaillierte Informationen zutage, die Anfänger unbedingt lesen und beherzigen sollten. Das übliche Schema „Erfahrungspunkte sammeln bis zum nächsten Levelaufstieg" führt in Drakensang

MEINE MEINUNG |

Ansgar Steidle



„Genau mein Ding - ein grandioses Debüt!"

Drakensang will es nicht jedem recht machen, findet aber seine Nische. Genau genommen kommt es in vielen Punkten nicht an ein Jade Empire heran. Dafür ist es zu unhandlich, altmodisch (was ja gewollt ist) und bietet keine echten Highlights, die sich mir ins Gedächtnis brennen. In puncto Quests, Charme und Witz schlägt es für mich gelegentlich sogar ein The Witcher. Und: Seit Langem mal wieder einen Blick ins Handbuch zu werfen und sich intensiver mit Charakterwerten zu beschäftigen hat seine eigene Faszination. Einen nächsten Teil? Gern – mit mehr spielerischer Freiheit bitte.

MEINE MEINUNG |

Stefan Weiß



„Klassisch, gemütlich, gelungen, ein echtes DSA-Spiel!"

Ich bin efreut, glücklich, ganz aus dem Häuschen – das Warten auf den Start für die Reise nach Aventurien hat ein Ende. Schön ist sie geworden, Radon Labs' Umsetzung der Welt des Schwarzen Auges. **Drakensang** besitzt viele Stärken: Charaktere, die man gern durch die Spielwelt führt, abwechslungsreiche Quests, gelungene Menüs und jede Menge DSA-Regelwerk. Das alles passt und stimmt. Was ein wenig fehlt, sind spannende Höhepunkte, die das Sahnehäubchen bilden, und ein letzter Schliff am Party-Management.



FLOTT | Stärkungszauber sprechen, Mana regenerieren, Verbände anlegen, das geht blitzschnell – genau richtig so!

DIE GRAFIK VON DRAKENSANG

Stimmungsvoll ist sie, die Optik des vierten Das-Schwarze-Auge-Rollenspiels. Die durchschnittliche Technik wird von gutem Design ausgeglichen.

AUSBLICK | Die enorme Weitsicht ist eine geschickt inszenierte Fälschung – trotz relativ kleiner Levels hat man so das Gefühl, sich in einem riesigen Gebiet aufzuhalten.

GESCHMEIDIG | Die Laufbewegungen der Helden wirken eher bemüht als elegant, doch dafür begeistern die wuchtigen Kampfanimationen.

DRAKENSANG

THE WITCHER

FIGURENDESIGN | Nicht alle NPCs in **Drakensang** sehen so gut aus wie die Figuren der eigenen Helden-Party. Diese Frau (Bild oben) etwa ist sehr grob texturiert und wirkt hölzern. Auch ähneln sich viele NPCs, wenn auch nicht so stark wie in **The Witcher**.

NEVERWINTER NIGHTS 2



DRAKENSANG

TWO WORLDS

GEGNERDESIGN | Wölfe und Goblins, Riesenspinnen und Trolle – die Feinde in **Drakensang** kennt man als Genre-Fan. Ihr typisches Design ist jedoch viel besser geraten als im technisch überlegenen **Two Worlds**.

DRAKENSANG

LICHT | Nur in Höhlen erhellen Fackeln die Umgebung, nicht aber in einem dunklen Wald. Das bekommt ein **Neverwinter Nights 2** besser hin.

nicht zum Erfolg, denn: Es gibt nur 16 Charakterstufen und die definieren lediglich, wie hoch man ein Talent steigern darf.

Charakterentwicklung läuft anders ab: Für Kämpfe gibt es wenig, für Quests hingegen viele Steigerungspunkte. Die darf man jederzeit in Talente und Attribute investieren – ganz schön flexibel, zumal jede Spielfigur die meisten Fähigkeiten von Trainern lernen kann! Natürlich bringt es nichts, Alleskönner heranzuzüchten – spätestens bei schwierigen Bossgegnern ist man dankbar für jeden Helden, der sich auf ein Kampfgebiet spezialisiert hat. Doch **Drakensang** ist nicht ungerecht: Redakteur Schütz brachte seiner Spielfigur so ziemlich alles bei, darunter Bogenschießen, Zaubern, Kämpfen, Flirten, Feilschen, Klauen und Einbrechen. Trotzdem war der hemmungslos „verskillte" Held noch zu etwas zu gebrauchen.

Nicht nur Lob, auch Kritik verdienen die Menüs. Das Inventar etwa – fair bemessen, aber furchtbar unaufgeräumt. Wo ist der Button zum automatischen Sortieren von Gegenständen? Oder der Charakterausbau – warum gibt's keine Hilfestellung, die das Verteilen der Punkte auf Wunsch übernimmt? Einsteiger würde es sicher freuen. Und warum ist das Handwerken so umständlich? Das Brauen von Tränken etwa wird schnell zum Geduldsspiel. Und die Karte, eigentlich ein Schmuckstück, warum lässt sie keine eigenen Notizen zu? Bei der Fülle an Charakteren, Truhen und Höhleneingängen wären selbst erstellte Anmerkungen ein Segen – zumal aus dem Tagebuch nicht immer hervorgeht, wo genau man einen NPC findet.

Die Handlung ohne echte Höhepunkte, langsames Tempo, kaum Taktikeinstellungen und anspruchsvolle Charakterentwicklung – **Drakensang** macht es Einsteigern nicht immer leicht. Trotzdem fesselt es, eben weil es so herrlich altmodisch ist: die Spielwelt einladend, die Quests überzeugend, da gleicht schon allein die Atmosphäre die meisten Mängel aus. Hinzu kommt erstaunliche technische Sauberkeit: Während unseres Tests traten kaum Bugs auf, damit hätten wir nach den **Gothic**- und **The Witcher**-Debakeln nicht mal im Traum gerechnet. Hut ab, Radon Labs, ihr habt Wort gehalten: **Drakensang** ist ein klassisches Rollenspiel im besten Sinne – und damit ein Pflichtkauf, nicht nur für **Das Schwarze Auge**-Fans, sondern für alle, die sich dem Genre verbunden fühlen. ❑

MEINE MEINUNG |
Felix Schütz

„Im besten Sinne klassisch: ein sehr schönes Rollenspiel."

Mit Zahlen und Statistiken hab ich's ja nicht so, ich stehe mehr auf moderne Rollenspiele der Sorte **The Witcher**. Trotzdem hat mich **Drakensang** bis in die Morgenstunden wach gehalten – es fesselt einfach. Sogar ich habe irgendwann kapiert, wie viel Spaß es machen kann, über der komplexen und doch zugänglichen Charakterentwicklung zu brüten und das langsame Spieltempo zu akzeptieren. Für ein Add-on wünsche ich mir eine peppigere Handlung und deutlich mehr Taktik-Einstellungen für meine Party. Mit den kleineren Bedienungsmängeln kann ich dafür ganz gut leben.



1 ERSTE SCHRITTE | Avestreu, das Startgebiet: ebenso idyllisch wie ereignislos. Man erlernt die Steuerung, verprügelt Wildtiere, erledigt Botengänge. Als Einstieg völlig in Ordnung, aber aufregend ist anderes. Schade: Wer Avestreu verlässt, darf nie wieder dorthin zurück.



2 IN DER GROSSEN STADT | Ferdok besteht aus mehreren Teilen und bildet das Zentrum der Spielwelt. Hier beginnen Quests, die man teilweise erst gegen Spielende löst. Außerdem erhält man dort sein Anwesen und beginnt die Hauptaufgabe: die Drachenqueste. Nicht spannend, aber schön.



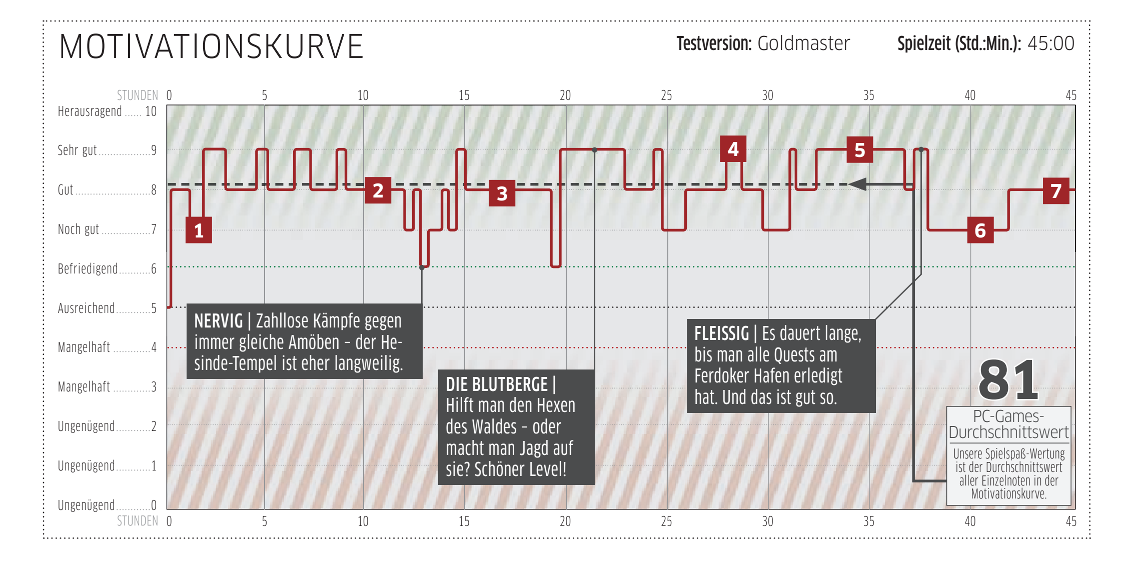
3 FINSTER | Der Sumpf ist randvoll mit toll animierten Zombies und interessanten Quests. Unsere Highlights: Kämpfe gegen einen Totenbeschwörer sowie eine lebendige, ziemlich böse Eiche. Die Suche nach einem Schatz gerät leider unnötig schwer – wir brechen die Quest ab.



4 ABWECHSLUNG | Das Gebiet Burg Grimmzahn gehört zu den vielseitigsten im Spiel: erst ein kurz-knackiger Außenlevel voller Orks und Oger, dann ein ausuferner Dungeon mit Schleich-Einlagen und zu guter Letzt ein mehrstufiger Bosskampf plus interessante Story-Enthüllung. Prima!



5 HIGHLIGHT | Tallon ist ein wunderschönes, kleines Städtchen: Die Quests motivieren, Händler und Trainer halten eine Menge toller neuer Items und Fähigkeiten bereit. Besonders cool: Die Begegnung mit zwergischen Drachenjägern und ihrer „Beute". Ein fordernder, aber fairer Kampf.



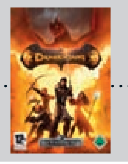


6 LICHT UND SCHATTEN | Die kleine Zwergenstadt hält eine wunderbar verschachtelte Quest bereit, in der man vor einem Gericht die Unschuld einer Freundin beweisen muss. Weniger schön: Darauf folgt ein riesiger Dungeon mit viel zu vielen Standard-Kämpfen. Eher eintönig.



7 FINALE | Auch wenn die Handlung von **Drakensang** nicht mit Spannung und Wendungsreichtum überzeugt, soll ihr Ende trotzdem nicht verraten werden. Nur so viel: Ein frisches Szenario, knackige Kämpfe und ein dicker Bossgegner entlassen den Spieler zufrieden in den Abspann.

DRAKENSANG



Ca. € 50,-
1. August 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Radon Labs
Titel vom selben Entwickler: Project Nomads | Verliebt in Berlin
Publisher: dtp
Sprache: Deutsch
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Technisch solide, atmosphärische Grafik. Schöne Lichteffekte in Dungeons, die in den Außenlevels allerdings fehlen. Einige NPCs sind arg grob texturiert. Enttäuschend wenige Optionen im Grafik-Menü.
Sound: Meist gute deutsche Sprachausgabe; Dialoge sind nur zu Beginn vertont. Die stimmungsvolle Musik ist unaufdringlich, aber nicht einprägsam. Umgebungsgeräusche (permanent hustende Bürger in Städten) können nerven.
Steuerung: Solide Mischung aus Maus- und Tastatursteuerung. Kämpfe sind jederzeit pausierbar. Die Kamera muss oft nachjustiert werden. Exzellente Menüs, bis auf das Inventar – ihm fehlt etwa eine Sortierfunktion. Keine Optionen, um das Verhalten von KI-Begleitern anzupassen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 mit 3,2 GHz/Athlon 64 3000+, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT/Radeon HD 2600 XT
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6850/Athlon 64 X2 6400+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS/Radeon HD 3870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
In **Drakensang** lässt man reichlich Leute und Monster über die Klinge springen. Kämpfe laufen unblutig ab. Selten hat man in Dialogen die Möglichkeit, eine böse Entscheidung zu treffen. Generell ist man aber auf die Rolle des Gutmenschen festgelegt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten mit einer fast fertigen Fassung sowie mit der finalen Goldmaster-Version, die Sie im Laden kaufen können. **Drakensang** zeigte für ein Rollenspiel ungewöhnlich wenig Bugs: Abstürze gab es praktisch keine. Die meisten Bugs waren kleine Wegfindungs- und KI-Fehler.

PRO UND CONTRA

- + Stimmungsvolle Spielwelt
- + Ruhiges, gemütliches Gameplay
- + Umfassende Charakterentwicklung
- + Fantastisch geschriebene Texte
- + Großer Umfang (+40 Stunden)
- − Spannungsarme Handlung
- − Linear (keine böse Spielweise)
- − Praktisch keine KI für Begleiter
- − Detailmängel in der Bedienung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**



GAMES CONVENTION

Besucht uns auf der Games Convention!









Kommt zu unserem Stand in Halle 5, Stand F24.



Es erwarten euch spektakuläre Bühnen-Shows, eine Menge Sachpreise und viele Überraschungen.

Damit ihr keinen Auftritt der Redaktionen verpasst, geht auf www.gamesvote.de/gc Dort gibt's unser aktuelles Programm.

Für unsere Abonnenten haben wir ein ganz besonderes Geschenk: Sie erhalten exklusiven Zugang zu unserer VIP-Lounge auf dem Stand. Wir stehen für Fragen, Autogramme und gemeinsame Fotos zur Verfügung.

Noch kein Abonnent? Jetzt noch schnell ändern http: //abo.computec.de und Auftragsbestätigung mit zum Stand bringen.

Halle 5

Unsere Partner auf der GC:



www.sennheiser.de



www.aeneon.com



www.fox.de/bluray

















VORSCHAU

SPIELE-VORSCHAU

TOP-THEMEN

ACTION-ROLLENSPIEL

DIABLO 3

Seite 52



RÜCKKEHR | Erst **Starcraft 2**, nun **Diablo 3** – wieder sorgt Blizzard Entertainment bei den Fans für leuchtende Augen. Robert Horn erklärt, warum das Spiel ein Meisterwerk wird.

ROLLENSPIEL

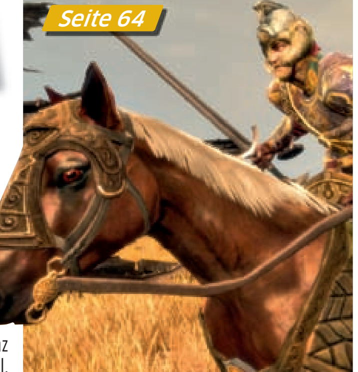
DIVINITY 2

Seite 86



ERSTER! | Fünf Seiten widmen wir dem brandneuen Edel-Rollenspiel – in unserem weltexklusiven Enthüllungs-Artikel.

Seite 64



MEHRSPIELER-ACTION

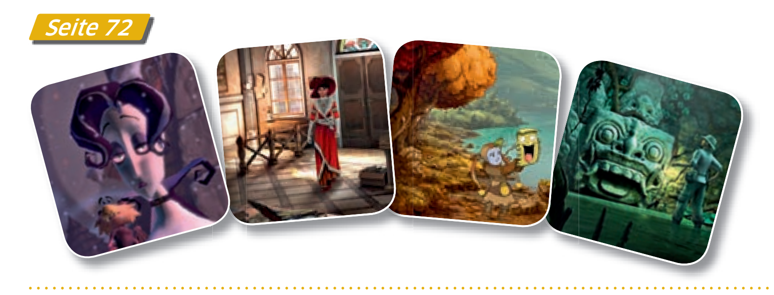
DER HERR DER RINGE: CONQUEST

EPISCH | Die **Battlefront**-Macher schnappen sich die nächste große Lizenz – und basteln daraus einen aufregenden Mehrspieler-Titel.

ADVENTURE-SPECIAL

DIE ADVENTURE-HITS 2008

Seite 72



KLASSISCH-GUT | Ein kerngesundes Genre präsentiert sich dieses Jahr in besonders guter Form. In unserem Special verraten wir, welche Perlen Sie auf keinen Fall verpassen dürfen.

> „Electronic Arts ist nicht länger der böse Publisher!“
>
> John Carmack, id Software

WUSSTEN SIE, ...

... dass die Räume der PC-Games-Redaktion regelmäßig mit Gratisspielen, Geschenken und verirrten Gewinnspielartikeln zugemüllt und verstopft sind? Ja, kommt denn keiner mal und holt das Zeug ab?!

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die am meisten erwarteten Spiele ab (Stand: 16. Juli 2008)

1. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | Vivendi – Termin: Nicht bekannt
2. **GTA 4** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: Nicht bekannt
3. **DSA: DRAKENSANG** – Rollenspiel | Dtp – Termin: 31. Juli 2008
4. **FALLOUT 3** – Rollenspiel | Ubisoft – Termin: Herbst 2008
5. **FAR CRY 2** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: Oktober 2008
6. **SACRED 2: FALLEN ANGEL** – Action-Rollenspiel | Deep Silver – Termin: September 2008
7. **STARCRAFT 2** – Echtzeit-Strategie | Vivendi – Termin: 2009
8. **C&C: ALARMSTUFE ROT 3** – Echtzeit-Strategie | EA – Termin: November 2008
9. **HALF-LIFE 2: EPISODE 3** – Ego-Shooter | EA – Termin: Nicht bekannt
10. **SPORE** – Aufbau-Strategie | EA – Termin: September 2008

Diablo 3

Von: Robert Horn

Eine Ankündigung, die ein Beben unter Fans verursacht hat: Diablo 3 kommt.

AUF DVD
- **Video zum Spiel**
- **Interview**

Hören Sie es ticken? In den Untiefen der Spielebranche existiert ein Sprichwort über Blizzard-Mitarbeiter, das der Wahrheit nicht allzu fern sein dürfte: „Die tragen alle eine Bombe im Hinterkopf." Soll heißen: Wer von der kalifornischen Spieleschmiede eingestellt wird, der gehört ihnen. Mit Haut und Haaren, Leib und Seele. Vom Community-Manager bis zum Leitenden Designer, jeder, wirklich jeder scheint das kalifornische Unternehmen zu lieben und dieses ganz spezielle Blizzard-Flair zu leben. Nur durch die bedingungslose Loyalität seiner etwa 3.000 Mitarbeiter konnte gelingen, was in der Eröffnungszeremonie der World Wide Invitational seinen Abschluss fand:

Auf Blizzards E-Sport-Messe World Wide Invitational 2008 in Paris kündigte Präsident Mike Morhaime die Fortsetzung eines ihrer größten Erfolge an: **Diablo 3** kommt. Endlich, seufzen wir im Chor mit Tausenden von **Diablo**-Fans. Rund vier Jahre Entwicklung sind zuvor ins Land gegangen und alle Beteiligten, also die mit der Bombe im Hinterkopf, hatten mucksmäuschenstill gehalten.

Umso gewaltiger sind die Wellen, die derzeit durch die Spielergemeinschaft rasen und jeden mitreißen, der auch nur entfernt etwas mit dem Thema **Diablo** anzufangen

ERZENGEL

Tyrael, Kämpfer für das Gute und Helfer in der Not, ist auch in Teil 3 wieder mit von der Schnetzel-Partie.

INHALT

Auf folgenden Seiten erfahren Sie alles rund um Diablo 3:

INTERVIEW MIT **BRIAN MORRISROE** ÜBER ...

... das uralte Spielprinzip



BRIAN MORRISROE ist Designer bei Blizzard.

„**Diablo 3** auf modernen Grundlagen zu spielen ist wesentlich cooler als **Diablo 2** nach seinem Erscheinen. Darauf sind wir wirklich stolz. Eine Menge Leute lieben solche Spiele, uns selbst eingeschlossen. Deshalb haben wir uns darauf konzentriert, das Spielerlebnis zu verbessern. Ein Weg, auf dem wir das erreichen, ist, eine intensive Geschichte zu entwickeln. Wir arbeiten an einer ausgereiften Spielmechanik, etwa die Aktionsleiste und das Heilungssystem. Diese Dinge wurden entworfen, um den nächsten Evolutionsschritt im Genre zu vollziehen und ein Erlebnis zu bieten, das so noch niemand gespielt hat."

GUT ZU WISSEN

Auf den folgenden Seiten erfahren Sie in dieser Leiste alles Wissenswerte rund ums Diablo-Universum. Geballte Infos, gestaffelt von A bis Z.

ANDARIEL
Die Tochter der Qual, eine der vier Niederen Übel der Hölle. Paktierte mit Azmodan, Belial und Duriel, um das Große Übel zu entmachten. Erster Endgegner in **Diablo 2**, Akt 1.

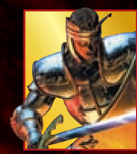
AURIEL
Erzengel der Liebe. Einzig bekannter weiblicher Engel. Beschützt zusammen mit Tyrael die Welt von Sanktuario. Es gibt Gerüchte, dass Auriel vor langer Zeit eine Affäre mit Mephisto gehabt hat.

AZMODAN
Der Herr der Sünde, einer der vier Niederen Kräfte der Hölle, im stetigen Konflikt mit Belial. Er hatte bisher noch keinen Auftritt in der Serie, sein Erscheinen in **Diablo 3** wurde von Blizzard allerdings bestätigt.

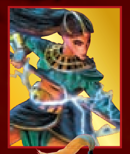
KLASSENBESTER

Erst zwei der angekündigten fünf Klassen sind offiziell bekannt. Die Spekulationen, Wünsche und Befürchtungen der Fans quellen derweil im Internet über:

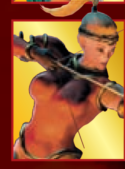




Erwartet: Paladin
Eine Klasse, die gleichzeitig Magie und Nahkampf beherrscht und mit Auren Verbündete unterstützt? Funktionierte in **Diablo 2** und **World of Warcraft**, für **Diablo 3** rechnen wir mit einem Wiedersehen.



Erwartet: Magier
Der Hexendoktor stellt keine reine Magieklasse dar, ein solcher Archetyp fehlt also noch. Ob Blizzard einen simplen Zauberkundigen bastelt oder vielleicht mit einer kreativen Weiterentwicklung aufwartet?



Erwartet: Amazone
Eine Fernkämpfer-Klasse gab es bisher in jedem **Diablo**. Mit Bögen hält sich die Schöne Monster vom Leib, während Fallen und gezähmte Tiere den Rest erledigen. Inspirationsquelle? **World of Warcraft**.

Bereits bekannt: Der Barbar
Der wortkarge Muskelbube ist ein Veteran aus **Diablo 2**. Deutlich gealtert, aber nicht weniger gut trainiert, liegen seine Stärken darin, Monster mit gewaltigen Schlägen in Gehacktes zu verwandeln. Die fünf bisher bekannten Fähigkeiten unterstreichen die Wildheit des Kriegers: darunter der aus dem Vorgänger bekannte Wirbelwind, eine Sprungattacke oder der Seismic Slam, ein Schlag, der ganze Gegnerreihen umhaut.

DIE LESER WÜNSCHEN SICH ...

Wir haben online nachgefragt: Welche Klassen würden unsere User gern in Diablo 3 sehen?

1. Paladin .... 19 %
2. Totenbeschwörer .... 18 %
3. Assassine .... 17 %
4. Zauberin .... 14 %
5. Druide .... 8 %
6. Krieger .... 8 %
7. Amazone .... 8 %
8. Mönch .... 4 %
9. Jägerin .... 4 %

[Umfrage auf pcgames.de]

PC GAMES WÜNSCHT SICH ...



Thomas Weiß: Bleibt mir weg mit Innovation! Ich fordere Krieger, roh, kalt, brutal. Wie die heißen, einerlei, Hauptsache draufhauen mit allen Waffen. Ich will kein „Kann ich nicht benutzen" hören!



Sebastian Weber: Wie wäre es mit einem waschechten Dämonen? Einer, der sich gegen seine Herren stellt und mit höllischen Kräften unter seinen ehemaligen Verbündeten aufräumt. Gäbe eine tolle Story her.



Bereits bekannt: Der Hexendoktor
Klapperdürr ist er, der Doktor. Dafür greift er auf eine brutale Mischung aus Magie und Mechanik zurück, etwa indem er Feuerbomben schleudert, die magisch aufgeladen sind. Zusätzlich helfen beschworene Kreaturen, die Feinde in Stücke zu fetzen. Mit Zaubern wie Horrify oder Mass Confusion stiftet der Hexendoktor zusätzlich Verwirrung. Krass: Eine Wand aus Zombies hilft, Dämonen außer Reichweite zu halten.

weiß. Da erreichen Internet-Videos des ersten Teaser-Filmchens die Millionen-Klicks-Marke und das ehrenwerte **Diablo 2** ist bei namhaften Online-Shops plötzlich ausverkauft. Ein wahrhaft teuflisches Fieber grassiert, das wie schon acht Jahre zuvor – 2000 wurde **Diablo 2** veröffentlicht – jede Menge Opfer in Form von willigen Spielern finden wird.

Mit Diablo 3 schlagen die Entwickler aus Kalifornien ein neues und zeitgemäßes Kapitel der Saga um die höllischen Horden auf. 20 Jahre sind seit den Ereignissen aus **Diablo 2** verstrichen. Die sogenannten Großen Übel Diablo, Mephisto und Baal wurden scheinbar vernichtet, Erzengel Tyrael ist seit der Zerstörung des Weltensteins verschwunden. Ruhe ist im Land Sanktuario eingekehrt. Kaum ein Bewohner erinnert sich an das Geschehene, die wenigen, die davon berichten können, sind mittlerweile verrückt geworden.

Einzig Deckard Cain, der schon in **Diablo 1** und **2** Auftritte hatte, befürchtet das Schlimmste. Er glaubt an eine Invasion der Höllenmächte, die aber erstaunlicherweise auf sich warten lässt. Was ist passiert? Was ist mit Tyrael geschehen, was hecken die restlichen Höllenfürsten, das sogenannte Niedere Böse, aus? All diese Fragen will **Diablo 3** beantworten und damit das intensivste Spielerlebnis der Serie bie-

Wussten Sie, dass ...

... Diablo ursprünglich ein rundenbasiertes DOS-Spiel werden sollte?

BAAL
Der Herr der Zerstörung, einer der drei Großen Übel. Baals gefangene Seele wurde im Körper von Tal Rasha eingesperrt und später von Marius befreit. Baal verseuchte den Weltenstein in Haarogath.



BATTLE.NET
Blizzards hauseigene Spieleplattform. Hier können Spieler völlig kostenfrei in **Diablo 2**-Koop-Matches miteinander Spaß haben. Sorgte bei einigen Redakteuren für horrende Telefonkosten.

BELIAL
Der Herr der Lügen, einer der vier Niederen Übel der Hölle. Belial hatte noch keinen Auftritt in der **Diablo**-Serie. Regiert zusammen mit Azmodan die Hölle, wo ein Bürgerkrieg tobt.

ten. Denn die Geschichte soll dieses Mal ganz klar im Vordergrund stehen und eine mitreißende Tiefe bekommen. Wir ahnen es schon: Das wird ähnlich kompliziert wie die kaum zu durchschauende Story der **Warcraft**-Serie. Wunderbar, wir freuen uns.

In vier Jahren Entwicklung haben sich die Geschichtenerzähler bei Blizzard intensiv mit grundlegenden Fragen beschäftigt. Ihr Ziel ist es, der gesamten Welt von Sanktuario einen möglichst glaubwürdigen Hintergrund zu verleihen und Spieler mit einer gelungenen Handlung zu fesseln.

So bekommt jeder Bewohner eine eigene Hintergrundgeschichte verpasst, nach der sich auch sein Auftreten richtet. Diese Detailliebe geht sogar so weit, dass auch Figuren, die Sie als Spieler niemals zu Gesicht bekommen, mit einer ausgefeilten Persönlichkeit versehen werden. Wirklich zum Tragen kommt diese Feinarbeit aber erst bei der Wahl Ihres Charakters. Denn je nach Klasse verhält sich Ihr Recke anders gegenüber seiner Umwelt. Ein Barbar etwa genießt Ansehen unter der Bevölkerung, während mancher Dorfbewohner wohl eher ungern mit dem unheimlichen Hexendoktor über das Wetter plaudert. Blizzard verfolgt mit dieser Taktik ganz gezielt eine Personalisierung des Spiel-Erlebnisses. Sie sollen wirklich das Gefühl haben, ein mächtiger, in Stahl gehüllter Barbar oder ein gefürchteter Hexer zu sein.

Die Grundlagenforschung setzt sich konsequent fort: Jede Charakterklasse bekommt daher Fähigkeiten, die nicht nur extrem



DICKMANN | Der übergewichtige Thousand Pounder erscheint mit einer beeindruckenden Druckwelle, die alles um ihn herum wegfegt.

NATURGESETZE

Blizzard betritt neue Pfade. Zum ersten Mal überhaupt verwenden die Kalifornier in einem ihrer Spiele eine Physik-Engine:

Spielerische Bedeutung werden die physikalischen Kräfte nicht haben. Allein um Atmosphäre zu erzeugen, zerbersten Tische und Bänke unter Schlägen, purzeln Getroffene Treppenstufen herunter oder reißen herabstürzende Felsbrocken Brücken ein. Physikrätsel wie in **Half-Life 2** wird es definitiv nicht geben.



FILMSEQUENZ | Ein Blick in den Gameplay-Trailer zeigt, wie der Barbar mit unheimlicher Wucht auf den Boden drischt (1), sodass nahe gelegene Möbel zerfetzen (2) und in die Luft geschleudert werden (3).



Felix Schütz schwärmt:

„Willkommen im Physik-Zeitalter, Blizzard!“

Blizzard implementiert Ragdoll-Effekte und schon flippt die Fachpresse aus? Nun ... ja. Denn wenn dieses Studio sich an eine neue Technik wagt, dann hat das Gründe. Es scherte sich sonst nicht darum, Design und Spielbarkeit standen stets im Vordergrund. Doch jetzt ist auch Blizzard auf den Physik-Geschmack gekommen – und meine Güte, sehen die Effekte gut aus!



HOCHHAUSHOCH | Der Siegebreaker ist ein furchtbares Wesen, das allein schon durch Körpermasse beeindruckt.

ICH CHEF | Dieser Hexendoktor schickt seine Diener, sogenannte Mongrels auf die Angreifer.

BUTCHER
Ein furchterregender Endgegner aus dem ersten **Diablo**. Der Horror-Metzger schwang ein übergroßes Hackebeil. Seine Waffe findet sich auch in **Diablo 2** wieder.

DECKARD CAIN
Der letzte der Horadrim. Der weise und redselige Gelehrte ist außerdem der letzte Überlebende aus Tristram und steht dem Spieler mit Rat und Tat zur Seite. Anscheinend steckt noch weit mehr hinter der Fassade.



DER GROSSE KONFLIKT
Der ewig während Krieg zwischen den Mächten der Hölle und den Armeen des Himmels.



FILMSEQUENZ | Aus dem Gameplay-Trailer. Wie einfach es geht, mit einem Kollegen zu spielen, zeigt diese Sequenz. Ein kurzes Aufblitzen von blauem Licht (1) und der Barbar ist nicht mehr allein (2 und 3).

ZUSAMMEN ZOMBIES ZERKLOPPEN

Eine kooperative Kampagne steht ganz oben auf der Zu-erfüllen-Liste für Diablo 3. Erste Informationen klingen schon vielversprechend:

In bisherigen Probe-Sessions brachten die Entwickler problemlos acht Charaktere gemeinsam auf den Bildschirm. Doch Blizzards Ziel liegt unter dieser Zahl, genau wollte man sich nicht festlegen. Dabei soll das Koop-Spiel unkompliziert vonstatten gehen und den gleichen Spielspaß wie eine Einzelspieler-Runde bieten. Über Spieler-gegen-Spieler-Inhalte schweigt Blizzard sich aber noch aus. Einzige Aussage: Man hat den sogenannten Player-Killern (also Spielern, die grundlos andere Spieler töteten) aus **Diablo 2** den Kampf angesagt. Ein Punkt, der nicht bei allen Fans auf Zustimmung stößt.





FILMSEQUENZ | Ebenfalls im Trailer: Hier prügeln sich gleich vier Helden durch Dämonenhorden (1) und posieren danach erst einmal cool (2).



Thomas Weiß zweifelt:

„PvP-Code in der Schwebe"

Blizzard hält dicht. 16 Spieler, acht Spieler, gar weniger? Wissen die vielleicht selber nicht, testen stattdessen im Perfektionsfieber, welche Zahl mit intensivierten Bosskämpfen der Prägung „**World of Warcraft** light" harmoniert. Oder ihr heiliger Marketing-Plan diktiert, wann sie Information auf Fan-Legionen loslassen. Einige von denen bangen übrigens, seitdem der PvP-Code in der Schwebe liegt. Mir ginge das ja am Ohr vorbei, Action-RPG-Mechanik fand ich zum Spielerjagen und -kloppen immer inkompatibel. Ach, Blizzard überrascht uns sowieso alle mit einem Big Bang vor dem Release.

AXTFUTTER | Auch der dritte Teil bleibt eine Klickorgie. Hier verhaut der Barbar anstürmende Ziegenmänner im Dutzend.

cool sein müssen, sondern eben auch absolut zu diesem Helden passen. Ein Beispiel: Ein Barbar, der fleischgewordene Muskeltraum eines jeden Bodybuilders, setzt rein physische Attacken ein. Die Wildheit seiner Schläge entlockt auf der einen Seite anerkennende Sprüche der Marke „Boah, fett!" und passt auf der anderen Seite zum Barbar wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge. Die Fähigkeiten, die eine Klasse im Kampf einsetzt, sollen deshalb auch limitiert sein. Blizzard will seinen Helden lieber wenige, dafür aber toll anzuschauende und passende Spezialangriffe mit auf den Weg in die Hölle geben.

Während der Barbar also mit knochenbrechenden Attacken wie dem Seismic Slam oder dem Wirbelwind daherkommt, ist der Hexendoktor, die zweite bisher enthüllte Klasse, deutlich schüchterner. Zumindest wenn es um direkte Konfrontation geht. Denn der Hexendoktor soll nach Blizzards Wünschen eine Klasse werden, die auf magiegestärkte Hilfsmittel zurückgreift, also zauberkundig ist, das aber nicht im vollen Maß ausspielt.

Zu seinen Spezialitäten zählt eine Feuerbombe, die, wenn sie geschickt geworfen wird, ganze Gegnerhorden zu Asche verglimmen lässt. Darüber hinaus besitzt der schmächtige Kerl Fähigkeiten, die an den Totenbeschwörer aus Teil 2 erinnern. Die Hoffnung vieler **Diablo 2**-Veteranen, diese mächtige Klasse auch im neuesten Werk zu befehligen, ist damit wohl zunichte gemacht. Denn wie sein Kollege Totenbeschwörer erschafft der Hexendoktor Kreaturen, die sogenannten Mongrels, die ihm im Kampf die Drecksarbeit abnehmen. Seine schwache Physis wiegt er mit massenkontrollierenden Sprüchen wie Horrify (ein Furchtzauber) oder Mass Confusion (Gegner verkloppen sich gegenseitig) wieder auf.

Über weitere geplante Klassen tobt derzeit noch die Gerüchteküche. So gibt es in einem Artwork-Trailer auf der offiziellen Webseite

Lesen Sie weiter auf Seite 58

Wussten Sie, dass ...

... Wirt, der kleine Junge mit dem Holzbein, in vielen Blizzard-Spielen als Running Gag vorkommt?

BRIAN MORRISROE ÜBER ...

... PvP und Koop

„Das Wichtigste, was du über **Diablo 3** und seinen Mehrspieler-Teil wissen solltest, ist, dass der Einzelspieler-Modus einfach genauso viel Spaß und genauso ein Erfolgserlebnis sein soll wie der kooperative Online-Modus. Wir erforschen Wege, welche es schaffen, Spieler im Mehrspieler-Modus zur selben Zeit an einem Boss zu koordinieren. Wir haben eine großartige Erfahrung damit. Aber der Boss muss ebenso in der Einzelspieler-Kampagne erreichbar sein. Das sind also Dinge, auf die wir hinarbeiten. Denn das gehört zu unserer Philosophie. Wenn du es im Einzelspieler tun kannst, kannst du es auch im Mehrspieler machen und beide Erfahrungen sind genauso reichhaltig, einnehmend und erfolgversprechend."

DER WANDERER
Held aus dem ersten Teil. Besiegte Diablo, aber nahm dessen Seelenstein in sich auf. Im Laufe von **Diablo 2** übernimmt Diablo die Kontrolle über den Körper des Wanderers und befreit anschließend seine Brüder.



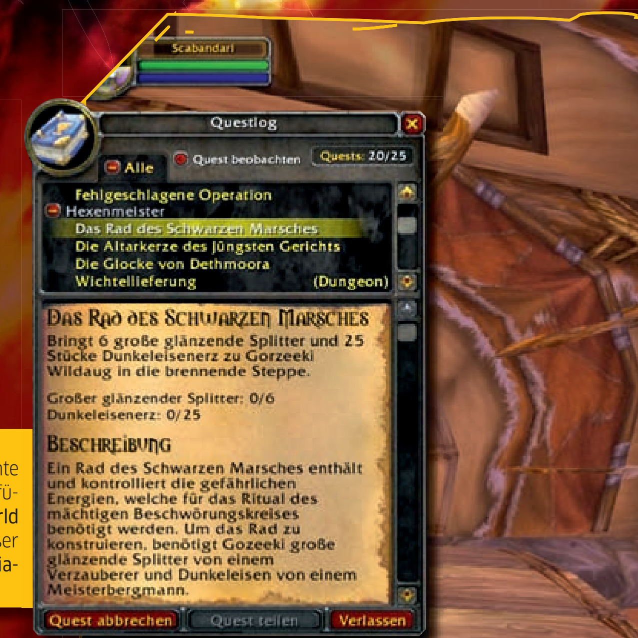
DIABLO
Der Herr des Schreckens. Der jüngste der drei Brüder ist gleichzeitig der stärkste. Er wurde von den Horadrim unter Tristram gefangen genommen, von wo aus er die Seele des Erzbischofs Lazarus korrumpierte.

BEI 10 MILLIONEN ABGESCHAUT

Diablo 3 wird nicht einfach ein neuer Teil in schönem Gewand. Blizzard hat sich ausführlich im eigenen Haus umgeschaut und einige Dinge von seinem erfolgreichen Online-Rollenspiel World of Warcraft übernommen.



Das Arsenal
Auf dieser Webseite können Spieler jeden beliebigen Charakter inklusive Ausrüstung und Skillung betrachten. Über ein ähnliches System denken die Entwickler für **Diablo 3** nach.



Klassen-Quests
Aufträge, die nur für bestimmte Charakterklassen zur Verfügung stehen? Gibt es in **World of Warcraft**, wird es mit großer Wahrscheinlichkeit auch in **Diablo 3** geben.



Interface
Das System, das mit **Diablo** seinen Anfang nahm, wurde in **WoW** perfektioniert. **Diablo 3** hat ebenfalls eine Aktionsleiste mit Schnellzugriff auf die wichtigsten Fähigkeiten.

Reittiere
In **WoW** nicht mehr wegzudenken, gibt es dort inzwischen sogar Flugtiere. **Diablo 3** will aber ohne tierische Transportmittel auskommen.



Endbosse
Die Würze im Endgame von **WoW**. **Diablo 3** kupfert ab, allerdings in kleinerem Maßstab. Reines Draufklopfen ist dennoch passé.



BRIAN MORRISROE ÜBER ...

... Einflüsse

„Es gab eine Menge Einflüsse, zum Beispiel von **World of Warcraft**. Wir stellten uns die Frage: Wie können wir dieses Spiel besser machen? Wir haben geschaut, was wirklich in **WoW** funktioniert. Natürlich auch in anderen Genres und in anderen Spielen. Und so kam es zur Idee, alles neu zu machen. Da sind also definitiv Einflüsse, die du von **WoW** oder anderen Spielen erkennen kannst. Aber am Ende des Tages ist alles im Spiel drin, was genau richtig für **Diablo 3** ist."



INTERFACE | Die Aktionsleiste bietet alle wichtigsten Funktionen auf einen Blick, der Austausch der Fähigkeiten ist kinderleicht.



ENDBOSSE | Knackig schwer waren sie ja schon immer, die Obermotze der Hölle. **Diablo 3** legt hier noch eine Schippe Taktik obendrauf.

DIE GROSSEN ÜBEL
Baal, Mephisto und Diablo werden als die Großen Übel bezeichnet. Es gibt sieben Übel, davon drei Große und vier Niedere. Während einer Rebellion wurden die Großen Übel auf die Welt von Sanktuario gebannt.

DIE NIEDEREN ÜBEL
Duriel, Andariel, Belial und Azmodan werden als die Niederen Übel bezeichnet. Sie wandten sich gegen Diablo und seine Brüder, verbannten sie aus der Hölle und übernahmen selbst die Herrschaft.

DURIEL
Der Herr des Schmerzes, einer der Niederen Übel. Wird in **Diablo 2**, Akt 2 vom Helden gestellt und zurück in die Hölle gesandt.

ERZENGEL
Höherrangiger Engel in der Armee des Himmels. Das himmlische Konzil besteht aus den fünf Erzengeln Tyrael, Auriel, Imperius, Ihtrael und Malthrael.

Auktionshaus
Hier kaufen und verkaufen Spieler allerlei Waren. Blizzard denkt über ein ähnliches Konzept für **Diablo 3** nach. Das bietet sich an, denn kein Gegenstand wird an die Helden gebunden sein.

BRIAN MORRISROE ÜBER …

… zufallsgenerierte Levels

„Ein Zufallsprinzip ist künstlerisch schwer umzusetzen. Bei **Diablo 3** ist das eine Verpflichtung, die wir eingehen mussten. Die Frage ist doch: Werden die Gewölbe langweilig, wenn sie sich zu oft wiederholen? Wir haben das umgangen mit einem tollen Stil, einem beeindruckenden Gameplay, eingeworfenen Skript-Sequenzen oder zufallsgenerierten Kreaturen. Das alles wird den Spieler packen und ihn mit in diese Welt ziehen. Das Zufallsprinzip ist einer unserer größten Gewinne. Ich habe das Spiel auf den modernen Systemvoraussetzungen gespielt und es ist bis jetzt einfach nicht langweilig geworden, was mit am Zufallsgenerator liegt."



Inventar
Gegenstandsvergleich mit der Maus, das haben die Entwickler von **World of Warcraft** gelernt. Auch in **Diablo 3** wird diese komfortable Funktion vertreten sein.

Rüstungssets
Schon immer war Ausrüstung das Sahnehäubchen vieler Blizzard-Spiele. Rüstungssets fanden sich schon in **Diablo 2** und kommen sicher auch in Teil 3 zum Vorschein.

ALLES ZUFALL?

Nicht jedes Spiel, das die Idee von zufallsgenerierten Levels aufgriff, landete damit einen Treffer:



ZU ZUFÄLLIG | Die ewig gleichen U-Bahn-Schächte und Höllenabschnitte kosteten **Hellgate: London** viel Sympathie.

Die ehemaligen Blizzard-Leute der Flagship Studios bauten in ihr Action-Rollenspiel **Hellgate: London** ebenfalls durch Zufall erstellte Levels ein – und traten damit dem Spielspaß kräftig zwischen die Beine. Schon nach wenigen Stunden nervten die immer gleichen Gänge. Blizzard selbst will dem entgegenwirken: Jede Menge Skriptsequenzen sollen die Spannung erhalten.



RÜSTUNGSSETS | Ein Charakter, zwei Rüstungen. Dieses Artwork zeigt, wo die Ausrüstungsreise hingeht.



INVENTAR | Schön abgeschaut, Blizzard. Hoffen wir, dass wir in **Diablo 3** dann auch entsprechend große Taschenplätze bekommen.

HORADRIM
Magierorden, der von Erzengel Tyrael gegründet wurde, um das Dunkle Exil der drei Großen Übel Baal, Mephisto und Diablo zu beenden.

INARIUS
Ein Erzengel, der zusammen mit anderen Engeln und Dämonen die Welt Sanktuario erschaffen hat. Er kreierte vermutlich auch den Weltenstein, um seine Schöpfung vor Feinden zu verstecken.

IZUAL
Ein Erzengel und Held im Großen Konflikt. Befehligte einen verheerenden Angriff auf die Hölle und wurde dabei gefangen genommen. Seine gequälte Seele ist noch immer in der Hölle.

JERED CAIN
Ein Mitglied der Horadrim. Nahm die allererste Verfolgung von Diablo auf und kerkerte ihn schließlich in den Gewölben unter Tristram ein. Ein Vorfahre von Deckard Cain.

DIE HOHE KUNST DER RENDERFILME

Traditionell gab es zur Diablo-3-Ankündigung ein erstes, fantastisch gerendertes Filmchen zu bestaunen.

Keine Frage, die Qualität der Blizzard-Sequenzen ist legendär. Neben den fantastischen Animationen staunten Aufmerksame noch über einige Informationen, etwa die Stadt Caldeum (1), ein sich auftuender Höllenschlund (2) oder die Kathedrale in Tristram (3). Dazu hat Erzengel Tyrael einen Auftritt (4) oder das Mädchen namens Leah (5), deren Bedeutung bisher allerdings unklar ist. Und: Ist dieses Vieh (6) etwa Diablo persönlich?



BRIAN MORRISROE ÜBER ...

... die Story von Diablo 3

„Ich kann über die Geschichte verraten, dass sie unglaublich tiefgründig ist. Wir sind begeisterte Story-Freaks und lieben es, das Material zu bewerten. Wir wissen auch, wo die Marke **Diablo** steht, jedoch müssen wir dieses Wissen vorläufig für uns behalten. Deshalb kann ich jetzt nicht viel darüber reden. Auf jeden Fall lassen wir große Vorsicht walten und sind stolz auf das, was wir kreieren. Alle Aspekte der Entwicklung werden bei Blizzard Entertainment gleich behandelt. Wir lassen keinen Stein ungewendet, wir kümmern uns im gleichen Maße um die Story, das Gameplay und die künstlerische Gestaltung. Das alles spiegelt sich in jeder Ecke des Spiels wider, wenn man es spielt."

Wussten Sie, dass ...

... Sie 14.281.868.917.773 El-Runen benötigen, um eine Zod-Rune herzustellen?

BUFF MICH | Dieser weibliche Barbar (endlich! freie Geschlechterwahl!) stärkt sich mit einem Zauber selbst.



BÖSE DIENER | Diese dunklen Kultisten beschwören in einem finsteren Ritual dämonische Helfer herbei.

kurz das Bildnis eines Druiden zu sehen. Ein Hinweis auf ein Wiedersehen mit der Charakterklasse aus dem Add-on **Diablo 2: Lord of Destruction**? Mit Barbar und Hexendoktor gibt Blizzard jedenfalls schon einmal deutlich die Marschrichtung vor: Neben Neuem erwarten wir für die restlichen Charakterklassen auch das ein oder andere bekannte Gesicht. Wie wäre es mit einer modernen Version der Amazone? Stopp. Das funktioniert nicht, schließlich soll es jede Klasse sowohl männlich als auch weiblich geben. Eine männliche Amazone? Das wäre in der Tat verwirrend. Dann vielleicht einen Paladin? Mit dieser Klasse hat Blizzard ja schon in **World of Warcraft** reichlich Erfahrung gesammelt.

Auch eine reine Magierklasse wäre denkbar, schließlich deckt der Hexendoktor diese Sparte ausdrücklich nicht ab. Wie bei vielem bleibt auch hier nur, abzuwarten und auf Blizzards Informationsbereitschaft zu hoffen.

KÖNIG LEORIC
Herrscher über Khanduras, das Land, in dem Tristram liegt. Verfiel durch Diablo dem Wahnsinn und verlor darüber hinaus seinen Sohn an den Fürsten der Hölle. Hatte später einen Auftritt als Skelettkönig.

KUH-LEVEL
Diablo 1 hatte keinen, der zweite Teil hingegen schon. Der geheime Level war vollgestopft mit tödlichen Kühen. Noch heute betont Blizzard immer wieder, dass es keinen solchen Level gibt.



LAZARUS
Erzbischof von Tristram und Berater des Königs. Zerstörte den Seelenstein von Diablo und befreite so den Höllenfürsten. Ist maßgeblich für das Massaker an den Einwohnern Tristrams verantwortlich.

DIABLOS DIENER

Blizzards Horden der Hölle sollen mehr sein als bloß Schlachtvieh. Ein Blick auf die feurige Rezeptur:

Mit viel Liebe zum Detail entwerfen die Designer zurzeit Monster um Monster. Einige wenige sind schon bekannt, darunter Baumriesen, Skelette oder riesige Vierbeiner. Jedes Viech besitzt dabei eigene Sterbeanimationen, die je nach Waffe oder Trefferwirkung anders ausfallen. Darüber hinaus verfeinern die Entwickler individuelle Fähigkeiten der Höllenbrut, wie es sie schon in **Diablo 2** gab und von **World of Warcraft** perfektioniert wurde. Die schiere Anzahl der Gegner, die in **Diablo 3** auf Sie eindreschen werden, ist gewaltig. Bis zu 100 Ekelbiester können sich da schon auf dem Bildschirm tummeln.

▶ **KNORRIGE WANDLER** | Ein Baum, der kann ja nicht sonderlich gefährlich sein. Diese hier schon! Knorrige Wandler sind besessene Wesen, die die Lebensenergie von Menschen nutzen, um ihre dunklen Kräfte wieder aufzufrischen.

▼ **DUNKLE KULTISTEN** | Diese widerlichen Geschöpfe sind Anbeter eines verderbten Kultes. Meist sind sie in fünf Mann starken Gruppen anzutreffen. In einem grausigen Ritual opfern sie einen der ihren und verwandeln ihn so in einen Dämonen.











FILMSEQUENZ | Das mächtigste bisher gezeigte Wesen ist der Siegebreaker (1). Der reißt einem Unglücklichen mal eben so den Kopf ab (2) und wütet wie ein Berserker unter den Helden (3).



Petra Fröhlich ist sicher:

„Baumkopf Holzfaust! Schleimer Faulhund! Kaltwurm der Gräber!"

So fies die Namen der **Diablo 2**-Monster, so trivial die Taktik: Mit einem Dreiklang aus Draufhauen, Flüchten und Heilen ließ sich noch jedes Viech niederringen. **WoW**-Spieler sind da schon ganz andere Brocken gewohnt. Gerade bei den Bossmonstern will jede Aktion sekundengenau durchchoreographiert sein. Blizzard wird dieses „Know-WoW" sicher anzapfen, um neben bildschirmerschütternden Animationen auch mehr Taktik ins Spiel zu bringen.





FILMSEQUENZ | Nach seinem Tod zerfällt das Monster zu Asche (4), aus der wiederum Dutzende von Skeletten entstehen (5).

Die Gründlichkeit, mit der Blizzard seine Spielwelt und ihre Bewohner überarbeitet, kommt den Kräften der Hölle ebenfalls zugute. Jeder Gegner, auf den Sie in **Diablo 3** treffen werden, wurde bis ins kleinste Detail ausgearbeitet. Schließlich wollen die Entwickler nicht einfach dumpfe Horden Kanonenfutter über die Spieler hinwegfluten lassen. Typisch für die Serie, erwarten Sie natürlich wieder jede Menge Standard-Dämonen, Zwischen- und Endbosse.

Die acht Jahre, in denen sich die Computerspielewelt weiterentwickelt hat, sind auch an den Kaliforniern nicht spurlos vorübergegangen. War es früher noch ein großer Spaß, Dutzende Gegner „totzuklicken", werfen anspruchsvolle Mausakrobaten bei derart Dargebotenem heutzutage schnell das Eingabegerät aus dem Fenster. Doch Blizzard wäre nicht einer der erfolgreichsten Spieleproduzenten der Welt, würde er diesen Umstand nicht beachten.

Und so treffen Sie in den Tiefen der Diablo-3-Unterwelt eben nicht mehr nur auf Schnetzelfutter, sondern auch auf spezielle Feinde, die mit krampfhaft klickendem Zeigefinger nicht ins Jenseits zu befördern sind. Eine große Quelle der Inspiration war laut eigener Aussage **World of Warcraft**, in dem die Programmierer mit ausufernden Bosskämpfen schon jede Menge Erfahrung gesammelt hat.

Spieler, die schon einmal gegen Ragnaros, Nefarian, Magtheridon und Co. in die Schlacht gezogen sind, wissen, was sie erwartet. Gefechte gegen Azeroths Obermotze dauern lange und fordern durchdachte Taktiken, bei denen kleine Fehler gnadenlos bestraft werden. Solche Begegnungen in **World of Warcraft** sind auf bis zu 25 Spieler ausgelegt, eine Zahl, die **Diablo 3** nicht einmal im Ansatz erreichen wird.

Doch zumindest im kleineren Maßstab können Sie Ähnliches erwarten. So besitzt etwa der Thousand Pounder, ein fleischklopsiger

Lesen Sie weiter auf Seite 62

LEVEL 99
Die Maximalstufe, die Sie in **Diablo 2** erreichen können. Um das zu schaffen, sind anstrengende 3.520.485.254 Punkte notwendig.

LUT GHOLEIN
Eine Stadt in der Wüste, Dreh- und Angelpunkt des zweiten Aktes von **Diablo 2**. Baal ist dort eingekerkert worden, aber als die Helden eintreffen, schon wieder auf freiem Fuß.



MANA
Eine wässrige Essenz, um Zaubersprüche zu wirken. Seit **Diablo** wissen wir: Das Zeug ist blau.

DOOFE GRAFIK?

Blizzards Spiele haben eine große Gemeinsamkeit. Die Grafik der Spiele war nie auf der Höhe der Zeit.

Unglaublich, aber während andere Titel für ihr veraltetes Aussehen von Kritikern abgewatscht werden, kommt Blizzard Spiel um Spiel unbeschadet davon. **Starcraft** und **Warcraft 3** etwa lagen aus technischer Sicht hinter damals aktuellen Titeln.
Auch **Diablo 3** musste schon Kritik einstecken: Fans starteten eine Petition, damit die Kalifornier ihren Grafikstil noch einmal überarbeiten. Die Chancen dafür stehen schlecht, Blizzards Credo lautet: Farbe ist dein Freund.




Warcraft 2 und Warcraft 3
Der Sprung zwischen diesen beiden Titeln war vor allen Dingen ein Sprung hinein in den Farbtopf. Quietschbunte Einheiten und farbenfrohe Effekte wirkten regelrecht übertrieben, der comichafte Stil kam nicht überall an. Zumal **Warcraft aw3** anno 2002 schon technisch veraltet daherkam.




Starcraft und Starcraft 2
Ein perfektes Beispiel für Blizzards Farbenrausch-Philosophie. Grafik und Gameplay werden kaum verändert, dafür erkennen Sie Einheiten jetzt 20 Schritte vom Monitor entfernt, dank leuchtend bunten Anstrichs. Wenn **Starcraft 2** erscheint, wird das Spiel (wen wundert´s) grafisch hinter dem Mond leben.




Diablo 2 und Diablo 3
Nach der Freude über ein Wiedersehen mit Diablo und seinen Brüdern kamen die forschenden Blicke: Zu **WoW**-lastig sei die Grafik, zu bunt die höllische Welt. Blizzard setzt auch hier Farbe gezielt ein, um Stimmungen zu erzeugen. In diesem Fall erstaunlich viele negative, wenn man die Reaktion der Fans betrachtet.

Wussten Sie, dass ...

... im Diablo-2-Handbuch folgender Satz steht: „Ähnlich wie im realen Leben ist der Tod in Diablo 2 etwas, das Sie unbedingt vermeiden sollten.“





So sollte es sein!
Im Internet kursiert inzwischen eine Petition mit Beispielbildern. Darin verlangen Fans, dass Blizzard den Grafikstil von **Diablo 3** düsterer gestaltet und so mehr einer höllischen Albtraumwelt angleicht. Gewöhnen Sie sich lieber dran. Blizzard lässt sich sicher nicht so einfach ins Handwerk pfuschen.



KONZENTRIERT | Vor Ort hieß es für Robert Horn: Aufpassen! Sonst droht der Zorn von Christian „Höllenfürst“ Burtchen.

PARIS, DER VORHOF ZUR HÖLLE

Die große Blizzard-Party fand dieses Jahr zum ersten Mal in Europa statt. Neben jeder Menge E-Sport gab es kaum ein anderes Thema als Diablo 3:

In Paris trafen sich Entwickler, Presse und Fans, um gemeinsam über **World of Warcraft**, **Starcraft 2** und natürlich über **Diablo 3** zu reden. Das Rahmenprogramm umfasste Turniere mit Profispielern, Tanz- und Kostümwettbewerbe sowie viele Diskussions- und Fragestunden mit den Obersten der kalifornischen Spieleschmiede.

Vor Ort lauschte PC-Games-Mann Robert Horn den ankündigenden Worten von Blizzard-Chef Mike Morhaime, knipste gigabytegroße Berge an Fotos und lauschte jedem noch so kleinen Detail über **Diablo 3**. Seit seiner Rückkehr schlurft er murmelnd und mit verschleiertem Blick durch die Gänge der Redaktion: „Muss ... aufhalten ... Diablo ...“ Wir machen uns ernsthaft Sorgen.



VATERSTOLZ | Während der Eröffnungszeremonie tat Präsident Mike Morhaime das Erhoffte: Er kündigte **Diablo 3** an.

MARIUS
Ein armer Wicht, der dem Wanderer in **Diablo 2** folgt und zu allem Übel auch noch Baal aus seinen Ketten befreit. Die Ereignisse reißen ihn in den Wahnsinn. Baal tötet Marius am Ende von **Diablo 2**.

MEPHISTO
Der Herr des Hasses, einer der drei Großen Übel. Der älteste der Brüder versteckt sich im Tempel von Travincal und wird vom Helden im dritten Akt von **Diablo 2** bezwungen.

PATCH 1.12
Der jüngste Patch für **Diablo 2** wurde von Blizzard im Juni 2008 veröffentlicht, also acht Jahre nach dem Erscheinen des Spiels. Der Flicken entfernt den Kopierschutz des Action-Rollenspieles.

PROFI-CHARAKTER
Auch als Hardcore-Modus bekannt. Option im Battle.Net, bei der im Kampf gefallene Helden wirklich tot und somit für den Spieler verloren sind. Nur für Frustresistente!

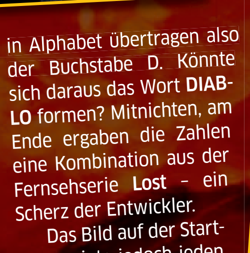
BRIAN MORRISROE ÜBER ...

... das Diablo-Geheimnis

„Bei Blizzard ist das so: Es gibt kein Geheimnis. Wir sind alle Spieler. Wir lieben jedes Spiel, das auf den Markt kommt, lernen davon und lernen von dem, was wir spielen. Es ist ganz einfach, wir lieben, was wir tun. Und ich denke, diese Leidenschaft zeichnet sich im finalen Produkt ab. Ich finde, es geht einfach nur um Spaß. **Diablo** ist das definierende Rollenspiel im Genre. Wir lieben es, das Spiel zu spielen und es zu machen. Es ist einfach ein phänomenales Glück, Teil des Produkts und des **Diablo**-Universums zu sein. Und ich hoffe, dass unsere Spieler es genauso genießen, wie wir es tun."

MEISTER DER MANIPULATION











Das geheimnisvolle Artwork

Kein anderer Hersteller versteht es, mit gezielten Hinweisen im Internet eine derartige Spannung aufzubauen wie Blizzard:

Es begann alles mit einem Vorschau-Bild auf der offiziellen Webseite. Darauf zu sehen war eine eisige Mauer, darin einige Runen. Schnell ordneten Fans diese Runen Frostmourne zu, dem Schwert von Arthas, Bösewicht in **Wrath of the Lich King**. Zusätzlich fanden Surfer auf Blizzards Webseite einen Unterordner namens 232309 (alphabetisch: WWI, also World Wide Invitational), in dem ein Ausschnitt eines Artworks zu finden war. Der Name des Bildes lautete 04.jpg, in Alphabet übertragen also der Buchstabe D. Könnte sich daraus das Wort **DIABLO** formen? Mitnichten, am Ende ergaben die Zahlen eine Kombination aus der Fernsehserie **Lost** – ein Scherz der Entwickler.

Das Bild auf der Startseite zeigte jedoch jeden Tag ein wenig mehr, schließlich war sogar ein schemenhaftes Gesicht zu sehen. Bis zuletzt rätselten Fans, erfanden wilde Theorien. Erst die Ankündigung auf der WWI sorgte für Klarheit: Es ist **Diablo 3**.

▲ **KALTER HINTERN** | Fans konnten sich auf dem Messegelände auf Arthas' Frostthron ablichten lassen. Mit passendem Helm selbstverständlich.

▲ **FEUERTANZ** | Zur Ankündigung von **Diablo 3** trat eine Tänzergruppe auf, die das **Diablo**-Logo mit flammender Akrobatik in stimmungsvolles Licht tauchte.

◀ **DÄMONISCH** | Der Kostümwettbewerb zählte zu den Höhepunkten. Von Fremdschämen bis zu wirklich gelungenen Outfits war alles vertreten.

DAS DIABLO-DILEMMA

Seit Diablo 2 vor acht Jahren die Welt der Action-Rollenspiele nachhaltig veränderte, gab es viele Nachahmer. Die meisten scheiterten:



Titan Quest

Gutes Aussehen reicht leider nicht. **Titan Quest** besaß keine zufallsgenerierten Karten, sodass schnell Langeweile aufkam. Eine Klassenwahl fehlte ebenso. Die Rüstungsausbeute war – gerade zu Beginn – enttäuschend gering.

Diablo-Faktor:



Sacred

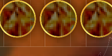
Dieses Rollenspiel aus Deutschland kam wohl am ehesten an das große Vorbild **Diablo 2** heran und überraschte mit enormer Vielfalt und einer gigantischen Welt. Ebenfalls typisch deutsch: Bugs waren keine Seltenheit.

Diablo-Faktor:   



Dungeon Siege 2

Dieses Action-Rollenspiel war vor allem eins: simpel. Mehr, als auf den Gegner zu klicken, brauchten Sie meist nicht zu tun. In Gruppen konnten Sie Ihren Charakter einfach anderen folgen lassen und gewannen trotzdem Erfahrung.

Diablo-Faktor:  

RUNEN
Mit Runen verbessern Spieler ihre Ausrüstung. Häufig gefundene Runen lassen sich mithilfe des Horadrim-Würfels in mächtigere Exemplare umwandeln. Bestimmte Kombinationen ergeben spezielle Runenwörter.



SANKTUARIO
Die Welt von **Diablo**. Wird von Menschen bewohnt und ist Kriegsschauplatz des Kampfes Gut gegen Böse.

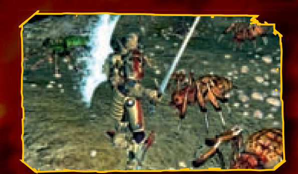


SEELENSTEIN
Ein mächtiges Artefakt, in dem Dämonen eingeschlossen werden können. Tyrael und die Horadrim fingen damit die Großen Übel ein. Man munkelt, Seelensteine seien Fragmente des Weltensteins.

DIE KONKURRENZ SCHLÄFT NICHT

Sacred schaffte es anno 2004, Diablo 2 Konkurrenz zu machen. Ob das wieder gelingt?

• Grafisch ...



... hat **Sacred 2** schon jetzt die Nase deutlich vorn und wartet mit sehenswerter Optik auf. Da kann **Diablo 3** trotz Physik-Engine nicht mithalten.

• Spielerisch ...



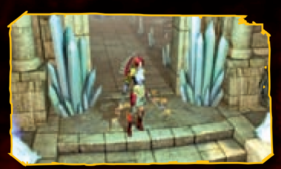
... ist **Diablo** der König des Genres. Blizzard versteht sein Handwerk wie kein anderer. **Sacred 2** wird es schwer haben, das zu toppen.

• Atmosphärisch ...



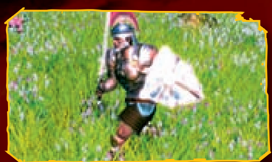
... bieten beide Spiele dichte Fantasy-Welt. Ob Sie lieber Sanktuario oder Ancaria retten, das ist Geschmackssache.

• Bei den Klassen ...



... setzt **Sacred 2** auf sechs Charaktere, **Diablo 3** nur auf fünf. Rein nach Zahlen gewinnt also **Sacred** diese Runde.

• In Sachen Spielzeit ...



... legt **Sacred 2** vor: 200 Haupt- und bis zu 500 Nebenmissionen, also locker 50 Stunden Spielzeit. **Diablo 3** dagegen lockt mit Koop.

◄ REINGEFALLEN | Manche vermeintliche Schatztruhe entpuppt sich als gemeine Falle, sodass sich der Held plötzlich seiner Haut erwehren muss, anstatt begehrte Beute abzugreifen.

▼ FRISCHE LUFT | Wie schon im Vorgänger gibt es auch in **Diablo 3** Außenareale. Doch wirken diese dank netter Farbgebung wesentlich stimmungsvoller als ihre acht Jahre alten Vorgänger.

FIT IM ALTER | Der Barbar ist deutlich gealtert. Seine Muskelberge sind dagegen eher gewachsen. Vorbildlich!

Zwischengegner, einen Enrage-Modus, der **WoW**-Veteranen bekannt ist: Der Wabbelbauch mit den riesigen Streitkolben wird sauer und drischt in blinder Wut auf die Helden ein. In **World of Warcraft** raffte das meist die gesamte Schlachtgruppe in Sekunden dahin. Richtig große Endgegner, etwa Illidan Sturmgrimm, gliedern sich sogar in verschiedene Kampfphasen, die jeweils eine komplette Umstellung der Taktik fordern.

Wie komplex dieses System bei **Diablo 3** umgesetzt ist, bleibt abzuwarten. Immerhin stehen hier allerhöchstens acht Recken miteinander im Gefecht. Die genaue Zahl steht noch nicht fest. Da der kooperative Modus aber das neue Herzstück von **Diablo 3** werden soll, sind wir gespannt, wie die Schlachten gegen die Großen Übel im Detail ablaufen. Denn außer einem gigantischen Zwischenboss, dem Siegebreaker, hat Blizzard bisher noch keine mächtigen Feinde enthüllt.

Aber die kleineren Dämonen sind nach dem oben genannten Prinzip auch nicht zu unterschätzen: So verlangen viele vermeintlich schwache Abgesandte der Hölle abgestimmte Vorgehensweisen. Sie treffen etwa auf eine Horde Skelette, die in vorderster Front mit Schwert und Schild operieren. Dahinter decken Sie gut geschützt Bogenschützen mit einem Pfeilhagel ein. Noch ein Stück weiter hinten belebt der Anführer blitzschnell zerfallene Untote wieder. Gar nicht so einfach!

Viele Gegner kündigen ihr Erscheinen (und ihr Ableben) mit tollen Animationen an. Sollte Ihre Waffe verzaubert sein, etwa mit Feuer, Eis oder Elektrizität, gehen die Monster unterschiedlich in die Knie, erstarren zu Eis, verglühen in einem Feuerball oder zucken unter elektrischen Schlägen wie Puppen.

Kritische Treffer dagegen wirken sich noch verheerender auf die Opfer aus und bescheren von Blizzard „Kritische Tode" getaufte Animationen. Beenden Sie mit solch einem Manöver das virtuelle Leben Ihres Gegenübers, so zeugen meist nur einige Fleischbrocken von Ihrem einstigen Gegner. Der Titel zielt in Sachen Gewaltdarstellung übrigens auf eine Altersfreigabe ab 16 Jahren ab.

Mit einem ansprechenden Arsenal an Hieb- und Stichwaffen

TAL RASHA
Ein mächtiger Magier der Horadrim. Opferte seinen Körper, um den Seelensplitter Baals in sich aufzunehmen. Wurde von Tyrael und den Horadrim angekettet und von Marius erlöst.

TRISTRAM
Ein kleines Dorf in Sanktuario, das viel erdulden musste. Schauplatz von **Diablo**. In **Diablo 2** wurde fast jeder Einwohner niedergemetzelt, einzig Deckard Cain überlebte das Massaker.



TYRAEL
Erzengel der Gerechtigkeit und Kämpfer gegen das Böse. Steht dem Helden in **Diablo 2** zur Seite und zerschmettert am Ende den Weltenstein mit seinem Schwert. Wird seitdem vermisst.

WANN KOMMT ES DENN ENDLICH?

Blizzard hält dicht, die Presse munkelt: Wann wird Diablo 3 erscheinen? Wir ziehen Bilanz und wagen eine Prognose:

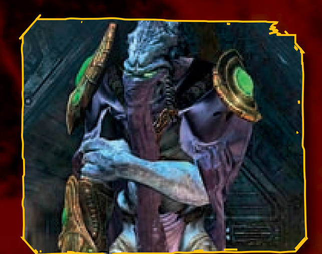


Warcraft 3
- Entwicklungsstart: Frühjahr 1998
- Ankündigung: Ende 1999
- Veröffentlichung: 2002
- Grafischer Stand: Die 3D-Grafik war 2002 auf der Höhe der Zeit; Maßstäbe setzte der Comic-Look aber nicht.

Fazit: Etwas mehr als zwei Jahre vergingen zwischen Ankündigung und Verkaufsstart, die Entwicklung dauerte vier Jahre.

Starcraft
- Entwicklungsstart: 1995
- Ankündigung: E3 1996 (März)
- Veröffentlichung: März 1998
- Grafischer Stand: Mit einer Bildschirmauflösung von 640 x 480 Pixeln maximal auf dem Niveau von 1997

Fazit: Auch hier beträgt der Zeitraum zwischen ersten Infos und Veröffentlichung zwei Jahre, dafür brauchten die Entwickler insgesamt nur drei Jahre Zeit.

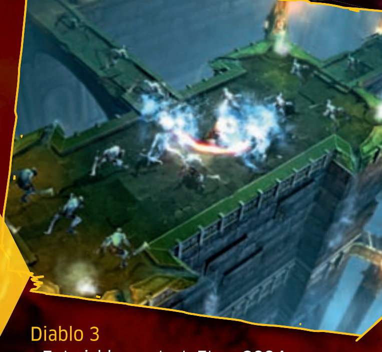


Diablo 2



- Entwicklungsstart: April 1997
- Ankündigung: Mai 1998
- Veröffentlichung: Juni 2000
- Grafischer Stand: „Noch nie sahen 640 x 480 Bildpunkte so gut aus", schrieb PC Games damals. Damit hinkte **Diablo 2** dem 3D-Trend leider hinterher.

Fazit: Das gleiche Schema: Zwei Jahre brauchte Blizzard, um ein Spiel nach der Ankündigung fertigzustellen.



Diablo 3
- Entwicklungsstart: Etwa 2004
- Ankündigung: Juni 2008
- Veröffentlichung: ?
- Grafischer Stand: Auch **Diablo 3** wird zu seiner Veröffentlichung nicht mehr den aktuellsten Stand der Grafik repräsentieren. Wie bei allen Blizzard-Titeln macht das aber eigentlich gar nichts aus.

Fazit: Bisher benötigte Blizzard im Schnitt zwei Jahre, um ein angekündigtes Spiel fertigzustellen. Das hieße: **Diablo 3** kommt 2010.



ERZENGEL | Tyrael, wichtiger Helfer der Helden, ist zwar verschollen, ein Wiedersehen gibt es aber dennoch.

BRIAN MORRISROE ÜBER ...

... Erscheinungsdatum

„Ihr wollt wissen, wann **Diablo 3** erscheinen wird? Na, wenn es fertig ist! Das ist ja das Schöne daran."

geben Ihnen die Entwickler einiges an die Hand, um selbst die mächtigsten Höllenfürsten zurück in die rote Glut zu schicken. Wie schon im Vorgänger dreht sich alles um den süchtig machenden Sammeltrieb.

Schon im zweiten Teil der Serie erschien die schiere Masse an Rüstungen, Äxten, Schwertern und Zauberschmuck überwältigend. Tausende von Spielern prügelten sich monatelang immer wieder zu bestimmten Oberbossen vor, um besonders mächtige Artefakte abzugreifen und ihre Ausrüstung zu perfektionieren. Die sogenannten Tier-Sets, also klassenspezifische Rüstungen, die einzigartige Boni verliehen, hatten hier einen besonders großen Stellenwert. Ihren Höhepunkt fanden Tier-Rüstungen in **World of Warcraft**, wo Sie das i-Tüpfelchen für jeden ambitionierten Instanzen-Renner darstellen. Die schmucken Rüstungen werden mit Sicherheit auch in **Diablo 3** ihren Platz finden. Zusätzliche Aufwertungen wie sockelbare Waffen oder Verzauberungen sorgen darüber hinaus für den genretypischen Aufrüst-Wahn.

Auch wenn Blizzard schon einen Haufen interessanter Fakten verraten hat, es bleiben noch genug Fragen übrig. Was wird aus dem Battle.Net, Blizzards hauseigener Online-Spieleplattform? Auch der Kampf Spieler gegen Spieler beschäftigt Fans: Gehörten Scharmützel in **Diablo 2** doch zum Tagesgeschäft – sie waren gehasst und geliebt gleichermaßen. Hier will Blizzard einschreiten. Schließlich sei es nicht gerade spielspaßfördernd, am laufenden Band von marodierenden Helden-Killern umgenietet zu werden. Was also aus PvP im Detail wird, ist eine der großen spannenden Fragen der Zukunft. Auch zu den spielerisch immens wichtigen Fähigkeitsbäumen herrscht verbissenes Schweigen.
Andere Pläne gibt es allerdings zuhauf: Es wird Klassenquests geben, das Inventar soll überarbeitet werden und bei der Spielzeit orientiert man sich grob am Vorgänger. Auch über ein **WoW**-ähnliches Auktionshaus denkt man intensiv nach, bestätigt es aber nicht. Und bei einer Frage sind sich alle Blizzard-Entwickler einig: „Es gibt keinen Kuh-Level". Ja, klar. Das sagen die jetzt nur ... wegen der Bombe im Hinterkopf. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Die Ankündigung von **Diablo 3** live zu erleben hat mir Gänsehaut beschert: Genau so hatte ich mir das Spiel immer vorgestellt. Erstaunlich, wie Blizzard exakt zum richtigen Zeitpunkt das macht, worauf alle warten. Hype-Hasser sollten gewarnt sein: Es kann nur schlimmer werden. Der angestachelte Rest saugt ungeduldig jeden Tropfen Information auf, die Blizzard in den nächsten Monaten veröffentlicht.

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Blizzard
ANBIETER: Vivendi
TERMIN: Noch nicht bekannt



VERNICHTIKUS
Ein mächtiger, einzigartiger Zauber, den Spieler nur bei der Vernichtung des Über-Diablos abstauben können. Über-Diablo erscheint allerdings nur während eines seltenen World-Events.

WELTENSTEIN
Dieses mächtige Artefakt steht in der Festung Arreat. Erzengel Inarius erschuf den Weltenstein, um Sanktuario vor finsteren Mächten zu schützen. Baal belagert die Stadt, um das Artefakt zu verseuchen.

WIRT
Ein kleiner Junge aus Tristram, der ein Bein an die Dämonenhorden verloren hat. Tod in **Diablo 2**. Sein Bein lebt jedoch in vielen Blizzard-Spielen weiter. Sogar in **Hellgate: London** taucht es auf.



ALTER MANN

Gandalf ist in der bösen Kampagne der letzte der Gefährten, der sich gegen Mordor auflehnt. Aufseiten der Guten schlüpfen Sie hin und wieder in seine Rolle.

ÜBERBLICK

Die wichtigsten Eckpunkte zu Der Herr der Ringe: Conquest zusammengefasst:

- Gute und böse Kampagne enthalten
- Etwa vier Stunden Spielzeit für den Story-Modus
- Viele bekannte Orte und Charaktere aus den Filmen enthalten
- Vier Klassen spielbar
- Verschiedene Mehrspielermodi für bis zu 16 Teilnehmer
- Kooperativer Modus

SCHLACHTENTRUBEL | Auf den Pelennor-Feldern treffen Sie auf den Hexenkönig, zuvor bekommen Sie es mit Orks und Trollen zu tun.

Der Herr der Ringe: Conquest

Von: Sebastian Weber

Endlich böse sein, Frodo töten und das Auenland zerstören. Klingt zu schön, um wahr zu sein – vor Ort bei Pandemic tobten wir uns aus.

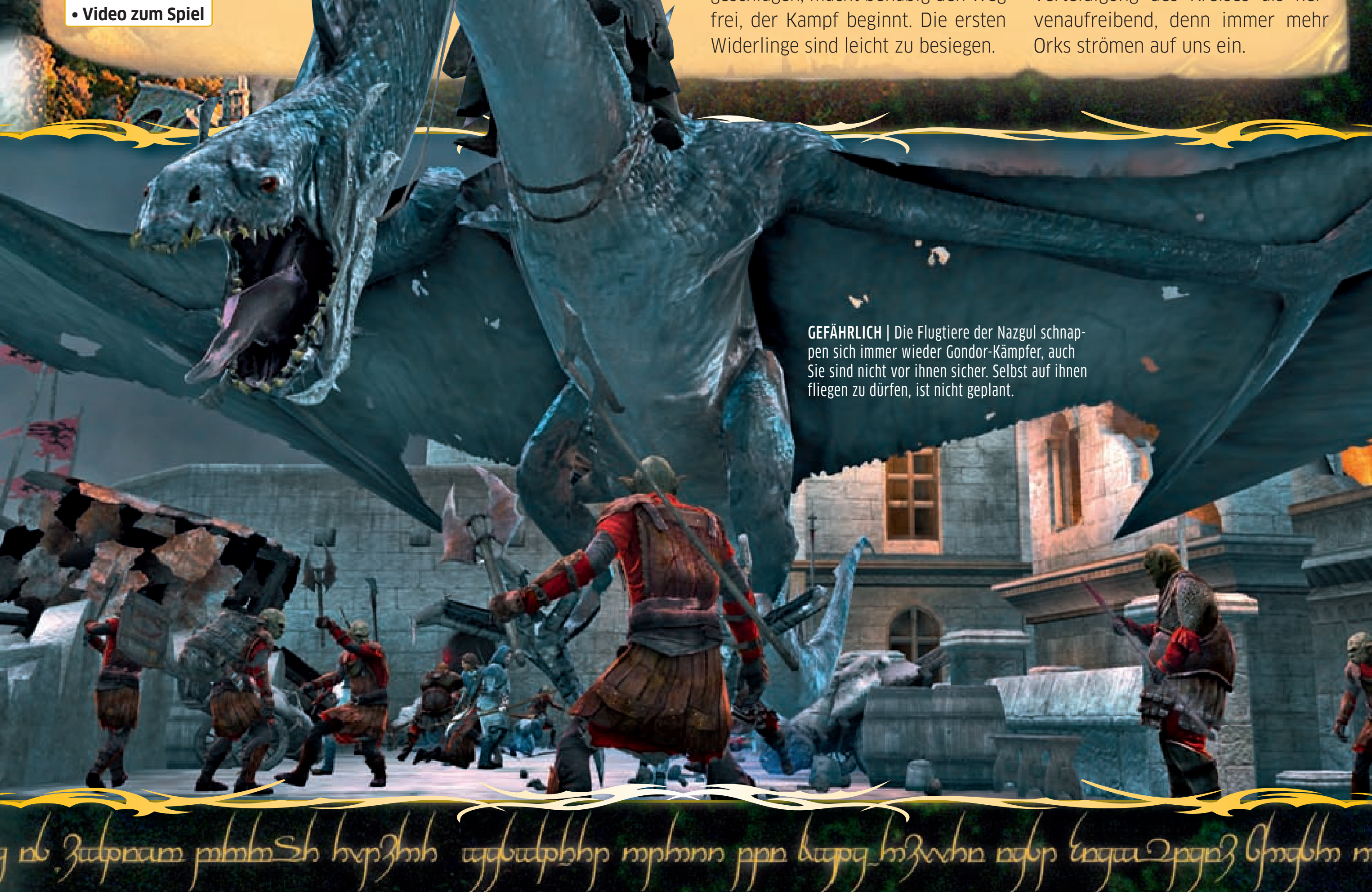
AUF DVD
• Video zum Spiel

Seit Peter Jacksons Verfilmung von **Der Herr der Ringe** vor sieben Jahren Millionen von Zuschauern weltweit in die Kinos lockte und J. R. R. Tolkiens Trilogie wieder populär machte, sind dutzende Spiele erschienen, mit denen Publisher auf den gewinnbringenden Zug aufspringen wollten. Auch Pandemic arbeitet neben **Mercenaries 2: World in Flames** an einem Titel zur erfolgreichen Vorlage, hat aber einige interessante Ansätze, um aus dem Lizenzspieleinheitsbrei herauszustechen.

„Lass uns nicht lange herumreden", beendet Eric Gewirtz, Spieleentwickler bei Pandemic, seine Einführung in **Der Herr der Ringe: Conquest**, „du willst sicher lieber selbst Hand anlegen." Der Ladebalken verschwindet, wir sehen einen Gondor-Krieger in silberner Rüstung und mit riesigem Schwert, das er mit beiden Händen umklammert. Um ihn herum Schlachtgetöse. Minas Tirith, die Hauptstadt Gondors, befindet sich seit Stunden im Belagerungszustand.

Vor unserem Recken ist ein Areal mit einem weißen Kreis versehen. Den gilt es vor den Monstern Mordors zu beschützen – drei Minuten lang, dann ist die erste Mission des Abschnitts gemeistert. Auf der Markierung haben sich bereits weitere Kämpfer versammelt und starren auf ein Holztor, das die einzige Barriere zwischen ihnen und einem unbekannten Gegner darstellt. Der Bass, der aus den Boxen dröhnt, lässt erahnen, welcher Wucht die Holz-Stahl-Konstruktion standhalten muss. Nach einigen Sekunden splittert das Holz. Die ersten weißen, absurd verzerrten Gesichter der Orks blitzen durch die entstandenen Risse – dann gibt sich das Hindernis geschlagen, macht behäbig den Weg frei, der Kampf beginnt. Die ersten Widerlinge sind leicht zu besiegen.

Das gibt uns Zeit, die Steuerung zu verinnerlichen. „Wie du siehst, sind die normalen Orks keine große Herausforderung, aber die Anführer der einzelnen Gruppen stellen eine größere Gefahr dar – wir haben bei vielen Feinden verschiedene Klassen," erklärt Gewirtz, während uns gerade einer der genannten Hauptmänner niederschlägt. Dann erscheint der erste respekteinflößende Gegner auf dem Bildschirm, ein Troll. „Um ihn zu besiegen, musst du dich hinter ihn schleichen und eine Spezialattacke nutzen, sonst dauert es zu lange." Gesagt, getan. Wir rennen mit unserem Krieger flink hinter den wütenden Muskelberg, betätigen die rechte Schultertaste des Xbox-Gamepads. Daraufhin schwingt sich unser Recke auf den Rücken des Kolosses, klettert bis zu seinem Kopf, springt in die Luft und zieht seine Klinge durch das Gesicht des Trolls. Die Bewegungen wirken erstaunlich fließend, die Aktion beeindruckt. Obwohl wir das Ungetüm erledigt haben, erweist sich die Verteidigung des Kreises als nervenaufreibend, denn immer mehr Orks strömen auf uns ein.



GEFÄHRLICH | Die Flugtiere der Nazgul schnappen sich immer wieder Gondor-Kämpfer, auch Sie sind nicht vor ihnen sicher. Selbst auf ihnen fliegen zu dürfen, ist nicht geplant.

BÖSE SEITE

Stellen Sie sich vor, der Eine Ring würde nicht in den Flammen des Schicksalsberges verglühen – was dann passiert, zeigt die Mordor-Kampagne:



Das Auenland ist die letzte Station, bevor Sie ganz Mittelerde unter Saurons Herrschaft gebracht haben – Tod den Hobbits!



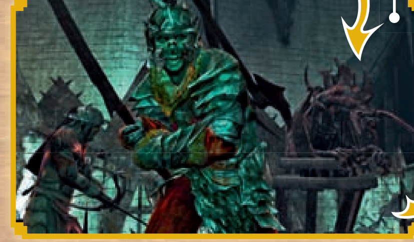
Isengart fällt auf halbem Wege. Erobern Sie Sarumans Turm zurück. Brandpfeile sind übrigens eine effektive Waffe gegen Ents.



Minas Tirith, das stolze Bollwerk Gondors, liegt Ihnen schnell zu Füßen. Rufen Sie die Nazgul, damit sie hartnäckige Krieger schnappen.



Die Pelennor-Felder zählen aufgrund von Gegnern wie den Olifanten und dem Hexenkönig zu den spektakulärsten Schlachtorten.



Minas Morgul, die Festung der Nazgul, erstürmen Sie kurz vor dem Ende Mordors und zerstören die Ringgeister und deren Energiequelle.



GUTE SEITE

Die gute Kampagne folgt in etwa dem Aufbau der Filme – so kommt Kinoatmosphäre auf.



Am Schwarzen Tor erleben Sie das finale Aufbäumen Saurons – die gigantische Schlacht stellt das Ende der Kampagne dar.



LEICHT ENTZÜNDLICH | Die einfachste Art, Olifanten loszuwerden, ist, die Plattformen auf ihrem Rücken mit einem Feuerpfeil in Brand zu setzen.

„Wir wollen zeigen, wie bedrohlich und aussichtslos die Situation für Gondor an dieser Stelle der Geschichte ist", erzählt uns Gewirtz. „In dieser Mission wirst du konstant zurückgedrängt, machst wieder etwas Boden gut, um dann doch wieder den Rückzug antreten zu müssen. Ein ständiges Wechselspiel."

Was das bedeutet, erleben wir direkt. Mit wirkungsvollen Kombos verteidigen wir die Stellung am Tor, dann wird die nächste Untermission freigeschalten: Mordors Truppen drohen die äußere Mauer zu stürmen. Um das zu verhindern, schnetzeln wir uns abermals durch Monsterhorden und setzen deren Belagerungstürme mit dem Flammenschwert – eine der Spezialfähigkeiten – in Brand.

Die Kämpfe gehen dabei verblüffend einfach von der Hand. Auf dem Gamepad aktivieren drei Tasten die verschiedenen Angriffsarten leicht, mittel und schwer – wobei das richtige Zusammenspiel der Attacken erst das volle Kampfpotenzial zutage bringt. Wie die Steuerung auf dem PC funktioniert, kann Gewirtz nicht sagen. Pandemic werkelt gerade an einer intuitiven Belegung der Tasten und Maus-Buttons, damit die actionreichen Schnetzeleien geschmeidig von der Hand gehen. Einzig die Bogenschützenklasse



DIE GRAFIK IM VERGLEICH

Pandemic hat für Der Herr der Ringe: Conquest eine eigene Engine entwickelt und möchte mit niedrigen Systemanforderungen möglichst viele Spieler ansprechen. Ob die Optik so trotzdem mit aktuellen Konkurrenten mithalten kann?

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS | Splash Damage zeigt, wie gelungene Levelbegrenzungen aussehen sollten. In **Conquest** wirken die oft gestellt oder sehen einfach nicht gut aus.

◀ **DER HERR DER RINGE ONLINE |** Turbines Online-Rollenspiel spart teils an Details wie Gras, die Landschaften wirken aber weniger trist als in **Conquest** – das teilweise unschöne Texturen zeigt.

▶ **DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC (DT.) |** Die Charaktere von Arkane Studios' Ego-Schnetzelei sind durchweg hübsch detailliert. **Conquests** Hauptcharaktere halten da mit, aber Massenware wie die Orks ist weniger schön anzusehen.

fällt aus der Reihe. Denn statt der Stärke der Attacken variiert die Art der Pfeile – Sie verschießen normale, Brand- oder Gasgeschosse, die heranstürmende Kreaturen verlangsamen. Zusätzlich stehen Ihnen Spezialfähigkeiten zur Verfügung. Gerade bei den spielbaren Helden, seien es Legolas, Aragorn, ein Nazgul oder Gandalf, sind diese entscheidend.

Am Ende der Schlacht von Minas Tirith dürfen wir in die Haut des weißbärtigen Zauberers schlüpfen, um das letzte Tor vor Mordors Truppen zu verteidigen. Außer seinem Stab als Schlagwaffe stehen uns jede Menge Zauber zur Verfügung: Ein Feuerball verbrutzelt alle Unholde vor uns, Blitze – wie die des Imperators aus Star Wars – setzen wir gegen einzelne Gegner ein oder heilen unsere Mitstreiter, bevor sie ins nicht vorhandene Gras beißen. Hier fällt allerdings auf, dass die vielen Funktionen und dafür nötigen Knöpfe für Verwirrung sorgen, sodass wir die abschließende Aufgabe nicht meistern, es folgt der Game-over-Bildschirm.

„Na ja, dann wechseln wir doch direkt an einen anderen Ort", freut sich Gewirtz und lädt die Pelennor-Felder, das Gebiet vor Minas Tirith, in dem die Schlacht um Gondor ihren Höhepunkt hat. Die ist genauso eindrucksvoll inszeniert wie in Peter Jacksons Verfilmung. Unmengen an Truppen auf beiden Seiten, Katapulte, brennende Geschosse, die den Himmel verhängen, und die widerlichen Flugtiere der Nazgul am Horizont sorgen für Stimmung. Die riesigen, mammutähnlichen Olifanten stampfen behäbig über das Feld. Sie zu besiegen ist aber erstaunlich einfach. In der Haut von Legolas haben wir entweder die Möglichkeit, die Plattformen auf ihren Rücken mit Feuerpfeilen in Brand zu setzen und abzuwarten. Oder wir schwingen uns – wie aus den Filmen bekannt – an ihnen empor und rammen ihnen unse-

WUSSTEN SIE, ...

... dass die finnische Sprache Tolkien dazu inspirierte, Quenya (Hochelbisch) zu entwickeln?
... dass von den neun Ringgeistern neben dem Hexenkönig nur ein weiterer einen Namen hat? Er heißt Khamûl.
... dass Tolkien Tom Bombadil unabhängig von Der Herr der Ringe erfand? Er tauchte bereits 1934 in einem Gedicht auf.
... dass der Eine Ring an den Draupnir, einen Zauberring Odins, angelehnt ist?

UNSERE IDEEN FÜR CONQUEST

Lizenz-Spiele haben es immer schwer, es allen Fans recht zu machen. Wir verraten, was uns in Conquest noch fehlt:



CHRISTIAN BURTCHEN MAG MEHR PERSPEKTIVEN: Ich würde mir wünschen, dass Pandemic weggeht von den konventionellen Erzählstrukturen und Mut zu Neuem beweist. In der letzten Schlacht am Schwarzen Tor etwa könnte mitten im Kampf wie in der Serie **24** ein Bild von der Seite ins Geschehen kommen, in dem man Frodo im Schicksalsberg sieht. Dann zoomt die Kamera dorthin, man zerstört den Ring der Macht, dann schwenkt die Perspektive wieder zum Gefecht zurück. So könnte man auch parallele Geschichtsstränge mitreißend in Szene setzen.



ROBERT HORN BRAUCHT ADRENALIN: Die großen Schlachten von Der Herr der Ringe nachzuspielen ist ja schon einmal grandios, aber ich würde gerne in die Ego-Perspektive wechseln. Wie in **Dark Messiah of Might & Magic (dt.)** intensiv inszenierte Schwertkämpfe, die einem die Schweißperlen auf die Stirn treiben. Das liebt ein Action-Fan.



SEBASTIAN WEBER WILL AUCH DIE AUSSENSEITER SEHEN: Der Herr der Ringe-Spiele konzentrieren sich immer auf dieselben Charaktere, Aragorn, Legolas und so weiter. Ich will aber lieber mal als Gollum, von Hass und Gier getrieben, dem Ring der Macht hinterherhetzen oder als Tom Bombadil, immer ein fröhliches Lied auf den Lippen, Orks vertreiben. Immerhin darf ich jetzt mal in die Rolle der Mordor-Schurken schlüpfen.

DAS WÜNSCHT UNSERE COMMUNITY

In einer Umfrage auf pcgames.de fragten wir Sie, was Sie sich für Conquest wünschen. Hier unsere Einschätzung zur Wahrscheinlichkeit:

GW-PLAYER: „Es sollten im Mehrspieler 64 Spieler möglich sein. Gerade bei den großen Schlachten sind 16 einfach viel zu wenig."
Wir meinen: Für die PC-Version stehen die Chancen gut. Gewirtz erzählte im Gespräch, dass Pandemic für den PC ausprobiert, wie der Multiplayer-Modus mit 32 Spielern funktioniert.

Wahrscheinlichkeit

FXK: „Ich hoffe auf so etwas wie ein Charakterentwicklungssystem, das motiviert ungemein."
Wir meinen: Innerhalb der vier Klassen haben Sie keine Möglichkeit, Ihren Recken zu trainieren. Auch die Helden sind fix vorgegeben.

Wahrscheinlichkeit 

BATTLEPOPE: Die Grafik finde ich nicht so überragend, hoffentlich bessern die Entwickler noch nach."
Wir meinen: Seit den ersten veröffentlichten Screenshots hat **Conquest** große Fortschritte gemacht, im Vergleich zu den aktuellen Bildern wird sich aber vermutlich nicht mehr viel tun.

Wahrscheinlichkeit 

KOOPA-PLAYER: „Hoffentlich gibt es tolle Massenschlachten ohne lästige Performance-Einbrüche auch auf schwächeren PCs."
Wir meinen: Die angespielte Xbox-360-Version lief bereits ohne Leistungseinbrüche, trotz Alpha-Stadium. Pandemic hat sich zum Ziel gesetzt, eine möglichst große Spielerzahl anzusprechen, und verzichtet deshalb zum Beispiel auf Direct X 10, humane Systemvoraussetzungen sind deshalb wahrscheinlich.

Wahrscheinlichkeit



RÜCKZUG | Groß, stark, wütend – gegen Trolle haben Sie im Nahkampf kaum eine Chance, nur mit Spezialattacken sind die Riesen leicht auszuschalten.

NICHT STREICHELN | Die wolfsähnlichen Warge sind nicht nur flinke Reittiere der Orks, sondern auch gefährlich im Kampf.

ren Dolch von hinten in den Hals. Dies startet ein Minispiel, in dem wir Kombinationen der vier Gamepad-Tasten in kurzer Zeit drücken müssen. Sind wir flink genug, geht das Ungetüm in die Knie, Legolas gleitet den Rüssel hinab und landet behände wieder auf dem grasbewachsenen Boden. Im Hintergrund wacht Minas Tirith majestätisch über die Szene und sieht ebenfalls genauso aus wie das Vorbild aus den Filmen.

Das ist Pandemic besonders wichtig. Egal ob Charaktere oder Orte, alles orientiert sich haarklein an Jacksons Werk. Pandemic stand dabei aber vor so manchem Problem. „Minas Morgul zum Beispiel, die Festung der Nazgul, sieht man in den Filmen nur von außen, so war es schwierig, sie in unser Spiel einzubauen," gibt Sean Soucy, Chef-Designer von **Conquest**, zu. „Wir haben bei allen Orten mit den Original-Modellen oder Grundrisszeichnungen gearbeitet, in solchen Fällen half aber nur, die Bücher ausgiebig zu studieren." Der Aufwand hat sich gelohnt. Egal ob Minas Morgul oder Bruchtal, alles sieht aus, wie man es erwartet.

Den Schicksalsberg, der in der Vorlage das Ende des Einen Rings und gleichsam das Saurons bedeutet, besuchen Sie nur aufseiten Mordors. Die Kampagne der freien Völker Mittelerdes folgt den Ereignissen der Filme. Zunächst finden Sie sich inmitten der letzten Schlacht um Mittelerde am Ende des Zweiten Zeitalters wieder, in der Elben und Menschen gegen Sauron ziehen. Der Tutoriallevel führt Sie in die verschiedenen Klassen ein. Danach geht es über Helms Klamm und Isengart, wo Sie Saruman stellen, nach Moria, der Heimat des gefürchteten Balrogs. Osgiliath, Gondors Hauptstadt Minas Tirith und die Pelennor-Felder sind die letzten Stationen, bevor

DER-HERR-DER-RINGE-SPIELE IM ÜBERBLICK

Das weltbekannte Werk J. R. R. Tolkiens stand schon mehrere Male Pate für Spiele, inzwischen aber auch für Mods. Wir stellen Ihnen einige davon vor:

ACTION

Der Herr der Ringe: Die Gefährten (2002)

Da die Filmlizenz schon bei EA lag, basiert Vivendis Spiel auf dem Buch. Langweilige Rätsel stehen der guten Präsentation gegenüber.

Der Herr der Ringe: Rückkehr des Königs (2003)

Original-Filmszenen, bekannte Charaktere, kooperativer Modus, bombastische Inszenierung – ein gelungenes Spiel.

The Hobbit (2003)

Kindgerechtes Abenteuer zur Buchvorlage

STRATEGIE

The Lord of the Rings: War of the Rings (2003)

Im Gegensatz zu EAs Strategiereihe orientiert sich dieses Spiel nicht an den Filmen, sondern an den Büchern, und erinnert an **Warcraft 3**.

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde (2004 / 2006)

Überaus erfolgreich, sodass es inzwischen schon zwei Teile plus ein Add-on gibt. Fans der Reihe haben nun eine Petition im offiziellen Forum für eine dritte Fortsetzung gestartet.

ROLLENSPIEL

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar (2007)

Frontalangriff auf **World of Warcraft**. Turbines Online-Rollenspiel setzt nicht auf Item-Jagd und Raid-Instanzen, sondern auf Story, Quests und Gruppenspiel. Der Erfolg gibt Turbine Recht und den Fans gefällt's.

Der Herr der Ringe Online: Minen von Moria (2008)

Das erste Add-on zum Online-Rollenspiel von Codemasters bringt Moria, zwei neue Klassen und einen höheren Charakterlevel.

MODS

Adventure Middle Earth

Die Modifikation für **The Elder Scrolls 4: Oblivion** möchte ein Mittelerde erschaffen, wie es Tolkien gefallen hätte. Ambitioniert.

The Lord of the Rings: Total War

Spielen Sie die Ring-Kriege in **Rome: Total War** nach. Sowohl rundenbasierter Kartenmodus als auch Echtzeit-Schlachten sind dabei.

The Battle for Numenor

Die Mod für **Schlacht um Mittelerde 2** bringt jede Menge neue Gefechte für Strategen.

FILMFEHLER

Trotz größter Sorgfalt sind mehr als 700 Fehler in den Filmen zu finden. Hier eine kleine Auswahl:

Die Gefährten
Sams Pony Lutz, das er seit Bree dabei hat, ist in der Kinofassung während des gesamten Aufstiegs zur Wetterspitze nicht ein einziges Mal zu sehen. Als die Gefährten in Moria ankommen, steht es plötzlich mit vor dem Tor.

Die Zwei Türme
In einer Szene behauptet Legolas, die Uruk-Hais würden nach Nordosten ziehen und die Hobbits nach Isengart bringen. Da er, Aragorn und Gimli ihnen allerdings zuvor westwärts folgen, hätten die Orks die drei schon längst passieren müssen und wären hinter ihnen.

Die Rückkehr des Königs
Die Zahl der Finger Gollums variiert mehrmals zwischen fünf und sechs.

Allgemein
Der Vertrag von Boromir-Darsteller Sean Bean lief über alle drei Filme. Deshalb taucht er immer wieder in Rückblenden auf, obwohl er in **Die Gefährten** stirbt.

Sie den entscheidenden Kampf gegen Mordor in Minas Morgul und am Schwarzen Tor ausfechten. In jedem Abschnitt warten unterschiedliche Missionen und spielbare Helden auf Sie: So eskortieren Sie als Faramir den Ringträger Frodo durch Osgiliath oder entmachten Saruman in der Rolle Gandalfs.

„Wir wissen, dass einige Personen fehlen, die man aus den Filmen und Büchern kennt, etwa Samweis oder Gollum. Aber wir haben uns bewusst entschieden, nur Figuren in **Conquest** einzubauen, die in den Geschehnissen des Films auch wirklich eine Rolle spielen," erklärt uns Soucy im Gespräch. „Dafür darfst du aber zum Beispiel Ents und die Bösen, wie den Balrog, Nazguls und gar Sauron, steuern. Vielleicht greifen wir auf fehlende Charaktere und Orte zurück, die man aus den Büchern kennt, wenn wir über einen Nachfolger von **Conquest** nachdenken, aber das ist Zukunftsmusik."

Nachdem Sie Sauron und seine Höllenbrut besiegt haben, steht Ihnen offen, die Geschichte ein wenig umzudrehen. Die Mordor-Kampagne setzt sozusagen fünf Minuten vor Filmende ein, kurz bevor Frodo den Einen Ring verliert und er mit Gollum in die Flammen stürzt. Genau das verhindern Sie, bringen den Ring der Macht zu Sauron und zerschlagen ab dann nach und nach die Gegenwehr in Mittelerde. Über Minas Tirith und Moria arbeiten Sie sich dann als Nazgul, Uruk-Hai oder Balrog über Bruchtal bis ins Auenland vor, wo Sie den letzten Widerstand brechen. Die in den Büchern in Ansätzen vom vertriebenen Saruman angezettelte Verwüstung der Idylle führen Sie so zur Vollendung und töten zum Schluss die Hobbits unter anderem mit dem sogenannten „Hobbapult" – einem Katapult, mit dem Sie die Halblinge verschießen. Beide Kampagnen zusammen beschäftigen geübte Spieler nur

SPIELELEMENTE

Obwohl der Fokus klar auf Action liegt, sind Sie in Der Herr der Ringe: Conquest nicht nur am Kämpfen:



▲ MISSIONSZIELE ERFÜLLEN | Es gibt nicht nur Verteidigungsaufgaben, sondern Sie suchen unter anderem nach Gegenständen, beleben Charaktere wieder oder stecken Belagerungswaffen in Brand.

▼TAKTIEREN | Enorm wichtig ist das Haushalten mit den Spezialfähigkeiten, vor allem wenn Sie einen der Helden steuern. Es kommt auf die richtige Strategie an.



▲ KÄMPFEN | Das Gros der Spielzeit verbringen Sie im Gefecht mit Orks, Trollen oder anderen Ungetümen. **Der Herr der Ringe: Conquest** erinnert teils an ein Hack'n'Slay-Spiel und setzt auf Action am laufenden Band.

SO VERTEIDIGEN SIE MINAS TIRITH

Die Hauptstadt Gondors ist einer der letzten Levels. Entsprechend viele und starke Gegner warten in den Gassen:



EINSTECKEN | In Minas Tirith stehen Sie einer Überzahl gegenüber. Da Sie nur eine begrenzte Zahl an Leben haben, bevor Sie den Level von vorne beginnen müssen, ist Obacht angesagt.

▲ **DU KANNST NICHT VORBEI!** | Die meisten der Zwischenaufgaben verlangen, dass Sie Areale vor den anstürmenden Invasoren verteidigen. Nur wenn Sie die Kombos Ihres Kämpfers geschickt einsetzen, haben Sie eine Chance gegen die Übermacht.

▼**VORSICHTIG** | Die Nazgul schnappen sich unvorsichtige Krieger aus der Luft, passen Sie in den Scharmützeln mit den Orks also auch auf den Himmel auf.

AUSTEILEN | Die normalen Orks erledigen Sie kinderleicht. Gefährlicher sind deren Anführer. Die stecken mehr Schaden weg und hauen kräftig zu.

UNBESIEGBAR | Die Angriffe der Nazgul sind zufällige Ereignisse, gegen die Sie sich nicht wehren können.

etwa vier Stunden, vorausgesetzt Sie scheitern an keiner Mission.

Da das als alleinige Spielzeit etwas mager erscheint, bietet Conquest noch einige andere Spielvarianten neben dem Story-Teil, den Sie auch mit einem Freund im Coop bestreiten dürfen. Der Stronghold-Modus etwa ist für vier Spieler ausgelegt und ähnelt Brettspielen wie Risiko. Sie und Ihre Mitspieler teilen sich dort die Gebiete Mittelerdes und es ist Ihre Aufgabe, die Ländereien der jeweils anderen Partei zu erobern. Als Beispiel nennt Gewirtz folgende Situation: Die gute Seite besitzt Minas Tirith, Mordor verharrt auf dem Schicksalsberg, dazwischen liegt herrenlos Osgiliath. Es entbrennt somit zunächst ein Kampf um das nicht besetzte Gebiet. Je nachdem, welche Partei gewinnt, geht Osgiliath in ihren Besitz über und sie kann von da aus die feindliche Festung, also Minas Tirith oder den Schicksalsberg, angreifen, um auch diese zu erobern. So spielen Sie mit Ihren Freunden die Schlachten um Mittelerde nach, die taktische Komponente soll hier den größten Anteil am Spielspaß bringen.

Außerdem werkelt Pandemic an jeder Menge Multiplayer-Modi. Darunter unter anderem Capture the Flag, Conquest, King of the Hill und Deathmatch. Spannend scheint dabei Hero Deathmatch, bei dem sich die Spieler einen Helden – also Aragorn, Legolas, Gimli und wie sie alle heißen – auswählen und so die verschiedenen Spezialfähigkeiten parat haben, um sich an die Spitze der Frag-Liste zu arbeiten. Anspielen durften wir all das jedoch nicht und müssen uns auf Gewirtz' Aussage verlassen, dass Pandemic so die enorm kurze Spielzeit der Kampagne ausgleicht.

Aber ein Schmankerl hat er noch für uns. „Wir lassen dich jetzt einen Kampagnen-Level spielen, den noch keiner außerhalb des Studios gesehen hat," kündigt Gewirtz an und teleportiert uns direkt in den Schicksalsberg. Als Nazgul starten wir in einer lavagetränkten Höhle. „Rate mal, was du hier zu tun hast?", lacht Gewirtz. „Frodo töten."

Doch bevor wir dem Hobbit den Einen Ring abluchsen, stellen sich dem Nazgul, den wir steuern, etliche Orks in den Weg. Die meutern zu Beginn der Mordor-Kampagne aus Panik. Die erste Untermission, die auf dem Bildschirm erscheint,

INTERVIEW MIT **ERIC GEWIRTZ**

„Wir halten die Spielerzahl lieber gering."

PC Games: Wieso habt ihr euch eher an den Filmen als an den Büchern orientiert?

Gewirtz: „Zunächst haben wir die Filme als Orientierung herangezogen, richtig, griffen dann aber auch auf die Bücher zurück. Peter Jacksons Werk stand Pate für die visuelle Qualität, die wir erreichen wollten, die Bücher nutzten wir dann für knifflige Detailfragen, wie etwa die Funktionsweise von Zaubersprüchen und solche Dinge."



ERIC GEWIRTZ ist Spieleentwickler bei Pandemic.

PC Games: Was glaubt ihr, wie die **Der Herr der Ringe**-Fans auf das Spiel und vor allem die böse Kampagne reagieren?

Gewirtz: „Ich bin überzeugt, dass viele Leute wirklich das Verlangen verspüren, zu sehen, wie die Geschichte weitergegangen wäre, hätte Frodo den Ring nicht zerstört. Genau das wollen wir den Spieler erleben lassen, man erlebt exakt das, was Frodo im Film in Galadriels Spiegel sieht: Das Auenland brennt und Orks überrennen alles. Ich denke, den Spielern gefällt es."

PC Games: Bisher sind für den Multiplayer-Modus nur maximal 16 Spieler geplant. Ist das nicht zu wenig, um das Gefühl epischer Schlachten aufkommen zu lassen?

Gewirtz: „Das ist ein wirklich heikles Thema. Wir haben aber das Gefühl, je mehr Spieler wir auf den Karten zulassen – etwa 128 oder gar 256 –, desto kleiner kommt sich jeder Einzelne vor. Ich glaube, man bekommt dann das Gefühl, nicht viel zum Gesamtgeschehen beizutragen. Stattdessen versuchen wir, den Spielern durch Effekte, Sounds und Leveldesign das Gefühl zu geben, auf einem Schlachtfeld mit hunderten Kämpfern zu stehen, und können gleichzeitig die Spielerzahl gering halten, damit jeder Einzelne mehr Spaß hat. Das ist aus unserer Sicht der bessere Weg."

PC Games: Lass uns mal über die Technik sprechen: Unterstützt **Conquest** Direct X 10?

Gewirtz: „Wir haben die Grafik-Engine von Grund auf selbst entwickelt, entschieden uns aber gegen Direct X 10. Der Grund dafür ist, dass wir so wohl mehr Spieler erreichen und die Systemanforderungen gering halten. Unsere Engine beinhaltet aber volle Unterstützung von Mehrkernprozessoren."

Ein weiteres Foto von Eric Gewirtz aus der Pressemappe – auf welchem er verändert wurde? Entscheiden Sie selbst.

PC Games: Und wie sieht es mit Crossplattform-Mehrspielermodi aus, immerhin erscheint **Conquest** auch für die Konsolen?

Gewirtz: „Nein, das unterstützen wir nicht, denn da gibt es kleinere Probleme, da wir für Sonys und Microsofts Konsole entwickeln. Aber ehrlich gesagt bin ich auch nicht davon überzeugt, dass es für die Spieler ein Mehrwert ist. Ich habe die Crossplattform-Mehrspieler-Option noch in keinem Spiel vermisst."

BEFEHLE GEBEN | In der Mordor-Kampagne stehen Ihnen die Nazgul als Luftschlag zur Verfügung, den Sie beordern können.

AUTHENTISCH | Minas Morgul sieht von außen aus wie im Film. Bei der Gestaltung der Innenräume der Festung hatten die Entwickler Probleme, da es keine Vorlage gab.

ÜBER PANDEMIC

Im Jahr 1998 gründeten zwei langjährige Activision-Mitarbeiter das Entwicklerstudio Pandemic mit Hauptsitz in Los Angeles. 2000 folgte die Expansion, Pandemic gründete ein weiteres Studio in Brisbane, Australien. Fünf Jahre später gingen die Entwickler aus L.A. eine Partnerschaft mit Bioware ein, bevor sie Anfang dieses Jahres von EA gekauft wurden. Zu den wichtigsten Spielen zählen die **Star Wars: Battlefront**-Reihe, **Full Spectrum Warrior** und **Mercenaries 2: World in Flames**.

lautet, den Hexenkönig wieder zum Leben zu erwecken. Dies stellt keine große Herausforderung dar, da die stupiden Kämpfer, denen wir auf dem Weg begegnen, schnell besiegt sind. Kurz darauf steuern wir den Hexenkönig und schreiten allmählich zu Frodo vor, der sich plötzlich vor uns zeigt. „Er kann sich mithilfe des Rings unsichtbar machen. Das ist vor allem im Mehrspieler-Modus praktisch," verspricht Gewirtz.

Nach einigen kräftigen Treffern unseres Zweihänders nutzt der Hobbit wieder seinen Ring. „Diese Sequenz kommt dreimal, dann hast du ihn besiegt." Und tatsächlich, nach der dritten Serie von harten Schwerttreffern bleibt Frodo schließlich regungslos am Boden liegen – und tritt denkbar unspektakulär ab. Dafür lässt die folgende Zwischensequenz uns einen Schauer über den Rücken laufen: Der Hexenkönig überreicht den Einen Ring Sauron, der so seine volle Macht zurückerlangt – alles untermalt von einem typischen **Der Herr der Ringe**-Erzähler und epischer Musik. Und sind wir doch mal ehrlich, wer wollte nicht schon immer mal Frodo töten und sehen, wie die Geschichte dann weitergeht? Glauben Sie uns, es ist ein gutes Gefühl ...

> „Wir nutzen kaum Skripts, sondern setzen auf die KI."
>
> Sean Soucy, Chef-Designer bei Pandemic

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



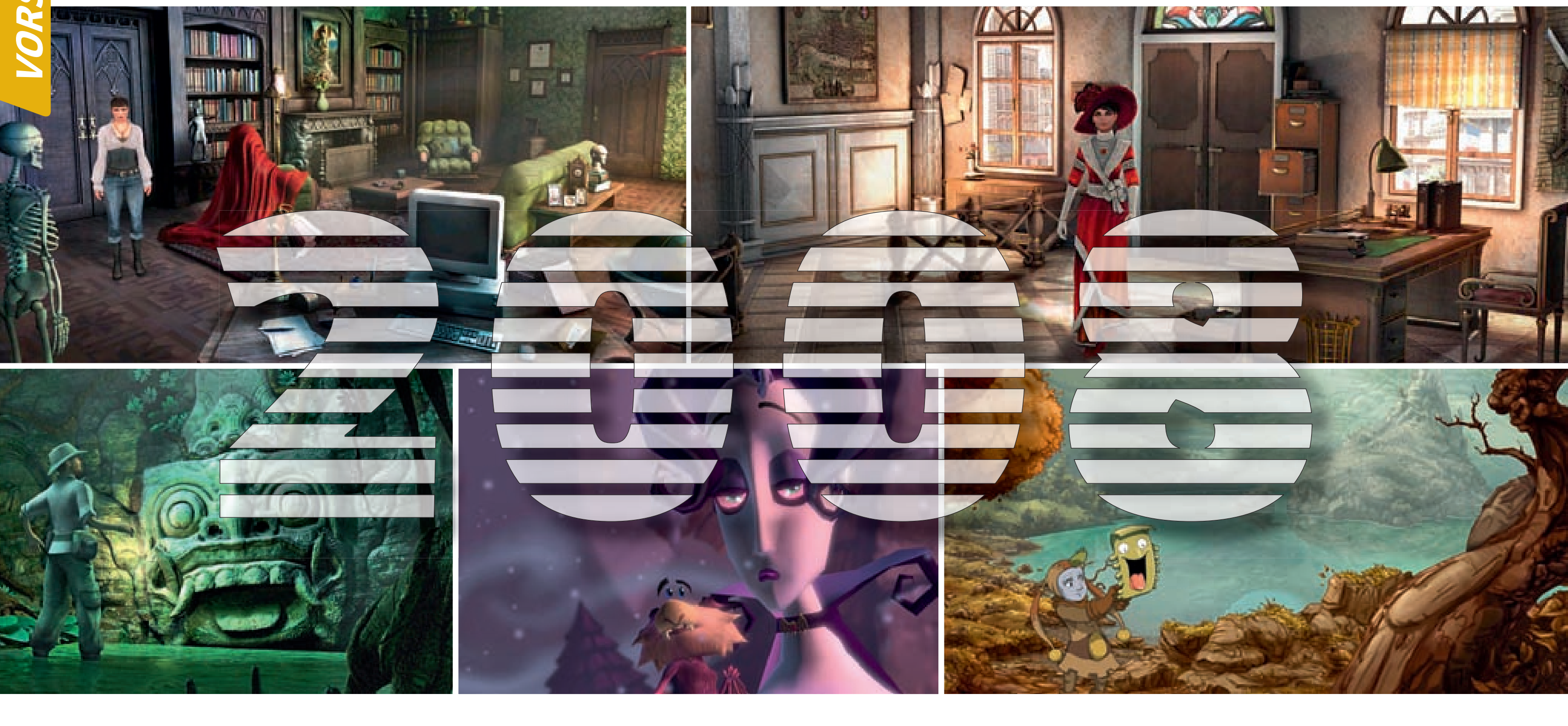
Die Schlachten sind mitreißend und als Nazgul auf Frodo-Jagd zu gehen, ist ein Heidenspaß. Jedoch ist die Spielzeit für den Story-Modus recht knapp bemessen und von den Mehrspieler-Modi, die das Ruder herumreißen sollen, hat noch keiner was gesehen. Da die Leute von Pandemic aber mit **Star Wars: Battlefront** gezeigt haben, dass sie Multiplayer-Action meistern, bin ich guter Dinge für **Conquest**.

GENRE: **Mehrspieler-Action**
ENTWICKLER: **Pandemic**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **Herbst 2008**

Adventure-Spiele

Zwischen Tradition und Moderne – die neue Adventure-Generation.

Von: Felix Schütz



AUF DVD
• Adventure-Special



INHALT

Früher war alles besser – so das strenge Urteil vieler Fans und Kritiker, zumindest wenn es um Adventures geht. Ein berechtigter Vorwurf? In den Augen vieler erreicht kaum ein moderner Genrevertreter den Charme und die Finesse der beliebten Klassiker: Da mag **Jack Keane** noch so schrullige Figuren auffahren – gegen die meisterhaft ausgearbeitete Besetzung der uralten **Monkey Island**-Reihe wirken sie blass. Oder humorvolle Dialoge, die könnte man **Simon the Sorcerer 4** natürlich nachsagen – doch was sind sie im Vergleich zu **Sam & Max Hit the Road**? Sie finden die Story von **Perry Rhodan** episch? Dann spielen Sie mal **Grim Fandango** – DAS ist episch.

Die wohlige Erinnerung verschleiert jedoch, dass auch die lieb gewonnenen Klassiker nicht frei von Mängeln waren. Dass **Monkey Island 2** teils absurde Aufgaben ohne Hinweise enthielt, dass **Blade Runner** mehr Grafikschau als Rätselspiel war, dass **Simon the Sorcerer** dem Spieler unerträgliche Laufwege abforderte – diese Fehler wirken im Schein nostalgischer Verklärtheit nicht mehr ganz so schlimm.

Auch moderne Adventures leisten Großes: Da gelingt **Sam & Max** etwa auf Anhieb die Umsetzung des gefürchteten Episoden-Formats – mit Erfolg! **Geheimakte Tunguska** hingegen räumt so gnadenlos mit Steuerungsmängeln auf, dass andere Bedienkonzepte fast undenkbar erscheinen. Und das erzklassische **Edna bricht aus** erlangt hierzulande einen höheren Bekanntheitsgrad als das gleichzeitig veröffentlichte **Alone in the Dark** – wow!

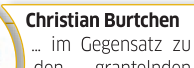
Gehe zu! Nimm! Betrachte! – Die meisten Adventures folgen dem althergebrachten Prinzip: Ob in 2D- oder 3D-Grafik, der Held wird per Mausklick durch eng begrenzte Locations navigiert, wichtige Punkte – sogenannte Hotspots – dienen der Interaktion. Zwanzig Jahre Adventure-Kultur, die auf Fortschritt pfeift und stattdessen Bewährtes pflegt – Fans wissen das zu schätzen.

Auch grafisch traut sich das Genre nicht nach vorn – technische Gimmicks wie etwa die feinen Lichteffekte in **Geheimakte 2** bilden die Ausnahme. Dass sich Adventures hier kaum weiterentwickelten, birgt einen gewaltigen Vorteil: Sie altern nicht. Man könnte **The Curse of Monkey Island**, den dritten Teil der Reihe, problemlos noch mal veröffentlichen – er würde trotz seines Alters von elf Jahren eine hervor-

REDAKTEURS-MEINUNG

Adventures spiele ich ...

Robert Horn
... seit Jahren nicht mehr. Früher, als alles noch besser war, habe ich mit Freunden **Monkey Island**, **Maniac Mansion** und Co. tagelang durchgespielt. Es liegt wohl an mir, dass ich heutzutage für so etwas nicht mehr die nötige Geduld aufbringe. Aber hey, die Spiele sind schuld! An Lucas Arts kommt eben keiner mehr ran. Punkt.



Christian Burtchen
... im Gegensatz zu den grantelnden Kollegen Horn und Steidle um mich herum immer noch. Fünf Uhr früh war es, als ich **Jack Keane** durchgespielt hatte und Kollegen per ICQ davon in Kenntnis setzte. Weitere Es-dämmert-schon-wieder-Kandidaten sind schon in der Pipeline, auch wenn ich immer noch auf ein spielbares Redakteurs-Adventure warte.

Ansgar Steidle
... heute nur noch sehr selten. **Edna bricht aus** war gerade angesagt. Davor ... nun, da muss ich schon schwer überlegen. Aus der näheren Vergangenheit nennenswert wären nur **Fahrenheit** und **Dreamfall**, beides – im weitesten Sinne – Adventures, die man meiner Meinung nach gespielt haben muss. Beide weit weg von perfekt, doch mit einzigartiger Stimmung.

UNSERE ALL-TIME-FAVOURITES

PC Games hat gewählt: Vom Praktikanten bis hin zum Chefredakteur stimmten wir über unsere persönlichen Lieblingsadventures ab.

3. Platz
THE CURSE OF MONKEY ISLAND



Der dritte **Monkey Island**-Teil ist nach wie vor sein Geld wert: Grafik, Sound, Rätsel – alles noch top!

2. Platz
MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE



Bis auf manch absurdes Rätsel und die dudelige Musik ein wundervoll charmanter Rätselspaß.

1. Platz
DAY OF THE TENTACLE



Tim Schafer (**Psychonauts**) und Dave Grossman (**Sam & Max**) schufen dieses Meisterwerk voll brillanter Rätsel und unvergesslicher Charaktere. Genial!

ragende Bewertung bekommen und die Fans aufs Neue verzücken. Denn fantastische Zeichnungen, großartige Dialoge, intelligente Rätsel – die verlieren niemals ihre Qualität. Kein Vergleich also mit Action- oder Strategietiteln, die meist dem Zwang unterliegen, ihre Konkurrenz auch technisch zu überflügeln.

Innovatives Gameplay ist in Adventures eher selten, kaum ein Entwickler wagt das Risiko, vom Pfad des Vertrauten abzuweichen. Doch wenn sie es tun, stechen sie strahlend aus der Masse heraus: **Fahrenheit** macht den Gemütszustand der Figuren zum Spiel-Element, während man unter Zeitdruck Entscheidungen trifft, sogar Action-Sequenzen bestreitet. Oder **eXperience112**, das dem Spieler das Gefühl gibt, er beobachte seine Heldin durch Überwachungskameras, anstatt sie direkt zu steuern. Faszinierende, atmosphärische Spiele, denen es aber an Elementarem mangelte – sei es der Bedienkomfort oder schlichtweg das Fehlen guter Rätsel. Entsprechend mittelmäßig fielen die Wertungen aus – wann erreicht ein Adventure denn mal wieder den magischen 90er in unserem Heft?

Hier die Herausforderer: **Geheimakte 2**, **A Vampyre Story**, **The Whispered World** – einige der vielversprechenden Werke, die wir Ihnen auf den nächsten Seiten vorstellen. Gemäß dem Ansatz „klassisch, aber gut" sind es Spiele, die Hoffnungen wecken – nämlich solche, dass es endlich mal einem gelingen möge, an früher anzuknüpfen. Sie wissen schon – als noch alles besser war. ❑

ADVENTURE-AWARDS

Ehre, wem Ehre gebührt: Mit diesen Awards würdigen wir Adventures, die sich durch besondere Qualitäten hervortun.



Made in Germany
Deutschland ist Adventure-Land – nirgendwo sonst werden heutzutage mehr Adventures produziert und verkauft. Besonders auf hochwertige Synchronisation mit namhaften Sprechern legt man hier Wert.



Tolle Fortsetzung
So gern man auch mal neue Gesichter erblickt – ein herzliches Wiedersehen mit Guybrush und George Stobbard ist für einen Adventure-Fan immer noch das schönste Geschenk.



Frische Helden
Einen Adventure-Helden zu erschaffen, der es mit den Großen im Genre aufnehmen könnte? Das erfordert das Talent hervorragender Designer und Autoren. Talent, das wir mit diesem Award würdigen.



Super Grafik
Klassische Adventures pfeifen auf moderne Technik. Atemberaubend gezeichnete Hintergründe, butterweiche Animationen, liebevolle Details – sie sind es, die aus diesen Spielen echte Kunstwerke machen.



Was fürs Herz
Nicht immer muss es Klamauk sein, nicht immer braucht es einen Schlapphut und Peitsche – Abenteuer können auch tiefsinnig, berührend, verstörend sein. Dieser Award zeichnet sie aus.



Hochspannung
Auch ohne Kugelhagel und Monster hinter jeder Tunnelbiegung können Adventures für Spannung sorgen – ob nun durch unterschwelligen Grusel, eine faszinierende Handlung oder messerscharfe Dialoge.

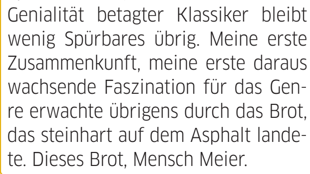


Comic-Charme
Satte Farben, kräftige Konturen und fantastisch ausgearbeitete Charaktere – ist ein talentierter Künstler am Werk, machen diese bildschönen Adventures selbst guten Comic-Heften gehörig Konkurrenz.



Lach-Garantie
Wer gerne und herzlich vor seinem Bildschirm lacht, kommt um Adventure-Spiele nicht herum. Zoten, Pointen und geschliffene Gags sitzen in diesen Spielen besser als in jedem anderen Genre.

Felix Schütz
… nach wie vor mit Genuss. Auch wenn es oft einer Art Suche gleicht – der Suche nach dem, was die Klassiker von damals so berühmt machte. Es ist ja auch verrückt: **Monkey Island** (üble Ausnahme: Teil 4!), **Day of the Tentacle**, **Grim Fandango** – da reicht bis heute nichts ran! Doch ich geb die Hoffnung nicht auf – gell, **The Whispered World**?



Thomas Weiß
… heute mit gemischten Gefühlen. Die meisten verzetteln sich in Story und Spielmechanik, von der Genialität betagter Klassiker bleibt wenig Spürbares übrig. Meine erste Zusammenkunft, meine erste daraus wachsende Faszination für das Genre erwachte übrigens durch das Brot, das steinhart auf dem Asphalt landete. Dieses Brot, Mensch Meier.

Sebastian Weber
… seit den Lucas-Arts-Klassikern wie **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** oder **Monkey Island** nicht mehr. Damals war es ein grandioser Spaß, sich tagelang mit Freunden durch die verrückten Rätsel zu knobeln. Heute reizt mich das Genre nicht mehr, da es mir so vorkommt, als ob jeder nur versucht, an die legendären Erfolge anzuknüpfen.

Stefan Weiß
… aus irgendeinem undefinierbaren Grund am liebsten im Herbst und Winter. Vielleicht liegt es daran, dass man bei kaltem Wetter gerne Geschichten lauscht. Und damit sind wir beim für mich wichtigsten Punkt in Sachen Adventures: Die Story muss gut erzählt sein, sonst nützen auch die besten Rätseleinlagen nichts.



REISE UM DIE WELT

Eine grobe Chronologie der Weltenbummler Nina, Max und Sam.

DAMPFER INS UNGLÜCK

ALLES GEHT SCHIEF | Nina tritt eine Kreuzfahrt an, um die zerbrochene Beziehung zu Max zu vergessen. Dann überschlagen sich Ereignisse und Flutwellen: Der Dampfer bricht weg, Nina muss nicht nur Grips zeigen, sondern auch Akrobatik (unten).

EINER DER GUTEN

BEWEGUNGSUNFÄHIG | David Korell weiß um die Geschehnisse: Er hat eine Ahnung, warum Naturkatastrophen die Welt zu vernichten drohen. Er weiß, wie man dagegen vorgehen kann. Allerdings liegt er verletzt unter einem Träger, also muss Nina für ihn die Dinge erledigen.

MAX IN INDONESIEN

AUF INDYS SPUREN | Nachdem Flutwellen den Dampfer erfasst haben, auf dem sich Nina aufhält, schaltet das Spiel zu Max Gruber. Der gibt eine Art Grabjäger, gucken Sie mal aufs Outfit. Und er trifft Sam, dritter spielbarer Charakter. Von den Bösen entführt, schießt Sam eine Leuchtrakete, damit Max zu ihr findet.

Geheimakte 2

Made in Germany

Tolle Fortsetzung

Super Grafik

Hochspannung

Von: Thomas Weiß

Bis zum 29. August noch. Dann schlagen Tüftler zu Tausenden auf, was als Adventure-Akte die Regale füllt.

Bestimmt liegen schon auf den Schreibtischen der Entwickler die Entwürfe verstreut, aus denen sich später Akte Nummer 3 zusammensetzt. Streng geheim wie ihre Vorläufer. Mit einer großen Verschwörung zum Aufdecken, einem großen Unheil zum Abwenden.



Thomas Weiß hat sich in Sam verliebt

Fusionsphere Systems und Animation Arts geben sich zu viel Mühe mit Verbesserungen eines schon hervorragenden Spiels, da hört man nicht einfach auf, so mittendrin. Unsere Beta-Version reichte für die Erkenntnis, dass der zweite Teil den Auftakt bilden kann für mehr. Denn die Macher polieren mit Balance-Gefühl. So kriegt Mechanisches – wie etwa die Steuerung – Feinschliff verpasst: Zooms, Lichteffekte, Sprintanimationen in weiten Gegenden. Spielerisch zündet dagegen eine Spaßbombe. Sie heißt Sam.

In ihrer Premiere auf der Adventure-Bühne stiehlt sie der Heldin die Show, mit der alles begann: Nina, Russin, mehr kühl und brav, was ihr Gemüt anbelangt. Etwas einschläfernd auch, wenn ich mir ansehe, was manche Spieler am Vorgänger bemängelten: die Ausformulierung von Nichtigkeiten. Sam agiert im Vergleich hyperaktiv. Sie trägt freche Kleidung, kurze Haare, Stirnband. Einer ihrer ersten Sätze bringt Max, den sie in Indonesien trifft, zur Verlegenheit. Dabei lässt sich der wackere Exfreund Ninas sonst kaum aus der Ruhe bringen, ist er doch stets analytisch, zielführend. Neben Sam wirkt er klein, fast verlegen.

Wehe jedoch dem, der Sam auf die Palme beziehungsweise in den Käfig bringt: Als die Sekte Puritas

GATINEAU, KANADA

AUF DIE BEINE KOMMEN | Dem Indonesien-Abschnitt folgt ein Nina-Kapitel. Sie rätselt in Gatineau, einer Stadt in Kanada. Dort gelangt sie stückchenweise an Informationen: Die Puritas-Cordis-Sekte scheint hinter den Naturkatastrophen zu stecken und in Paris befinden sich Steine, die etwas Übernatürliches an sich haben ...

GEGEN ENDE HIN

STATT DER LIEBE ... | ... kriegt Nina in Paris Rätselnüsse. Denn sie weiß, worauf die Welt zusteuert: gen Fiasko. Wegen der großen Locations scrollen Bildschirmlängen seitwärts, dann legt Nina einen wunderbar animierten Sprint hin. Der Episode naht ein Showdown von zweierlei Wert: Weltenrettung und Konfrontation mit Max ...

KOMMT DAZU: SAM

EINGESPERRT | Sam hat ein Mundwerk wie ein wildes Tier. Selbst hinter Gittern bringt die kecke Raubkatze ihre Gegner ins Wanken. Ein fantastischer Neuzugang.

Cordis das Zeltlager der beiden stürmt, da kommt Max davon, aber Sam findet sich am nächsten Morgen von Gitterstäben umringt wieder. Ihr Bewacher: ein Volltrottel, comicartig überzeichnet in seiner Dummheit. Der Arme sinkt schließlich im rhetorischen Redefeuer nieder, das Sam mithilfe einer Sprecherin loslässt, die betont, Geschwindigkeiten variiert, Rhythmus hat – daraus entstehen Dialoge voller Witz und Sarkasmus.



Felix Schütz sieht ähnliche Kontraste

Nina verblasst beim Vergleich. Ich meine dem Spiel anzumerken, dass ihre Kapitel früher geschrieben wurden als die von Indonesien: Auf dem Dampfer, wo **Geheimakte 2** als Kreuzfahrt startet, verliert sich die ehemalige Freundin von Max wieder in Beschreibungen von Gegenständen. Mag am Liebeskummer liegen. Den Spielenden könnte es die Motivation bremsen, andererseits schätzen sie vielleicht gerade die Konstante der Person: Sie hat sich kaum verändert, sieht man von der Prise Melancholie ab.

Gut, dass zu Beginn Dinge geschehen, die ihre Neugier wecken: sich verkleidende Schiffsärzte, geklaute Koffer, mysteriöse Zettel mit noch mysteriöseren Botschaften drauf. Es ist eine atmosphärische, gemächlich brodelnde Schnitzeljagd. Bis die Flutwelle ranrauscht, den Dampfer umreißt: eines von vielen Unglücken, die über die Welt herfallen, deren Entstehung man ergründen, schließlich stoppen muss. Die Katastrophen sind Ninas Ticket für die Reise um die Welt, Endstation Paris. Riesig die Locations: Zoo, Metro, Gefängnis, Hauptstadt, alles hochdetailliert. Ich freue mich! ❑

GENRE: **Adventure**
ENTWICKLER: **Fusionsphere Systems und Animation Arts**
ANBIETER: **Deep Silver**
TERMIN: **29. August 2008**

INTERVIEW MIT **MARTIN MAYER**

„Ein Kindheitstrauma!“



MARTIN MAYER ist Chefprogrammierer bei Fusionsphere Systems für **Geheimakte 2**.

PC Games: Martin, was wir noch fragen wollten ...
Mayer: „Aber, aber ... wir mastern gerade!“ (DVD-Werdung v. Geheimakte 2, Anm. d. Red.)
PC Games: Keine Sorge, geht ganz schnell. Wir legen diese Ausgabe einen Fokus auf Adventures, deswegen wäre es klasse, äußerte sich ein Experte aus der Entwickler-Szene.
Mayer: „Experte! Schieß los.“
PC Games: Fantastisch! Bitte führe diesen Satz zu Ende: Adventures sind für mich ...
Mayer: „... die emotionaleren Spiele, weil sie interessante Geschichten erzählen.“
PC Games: Dein liebstes Adventure?
Mayer: „Neben Geheimakte Day of the Tentacle – skurril und abgedreht. Ein Kindheitstrauma! ;)“
PC Games: Deine liebste Szene?
Mayer: „Simon the Sorcerer 2 – die Gruppe von ‚Rollenspielern' in einer einsamen Hütte.“
PC Games: Die größte Adventure-Todsünde ist ...
Mayer: „... Objekte ohne logischen Grund nicht verwenden oder aufnehmen zu dürfen.“
PC Games: Myst gespielt?
Mayer: „Nein, nicht mein Fall.“
PC Games: Auf welches Adventure freust du dich sonst?
Mayer: „Ich lasse mich überraschen.“
PC Games: Verrätst du uns ein Geheimnis zu **Geheimakte 2**?
Mayer: „Wir mastern gerade!“
PC Games: Ach bitte!
Mayer: „Na gut. Also, was noch nicht erwähnt wurde, betrifft die Ladezeiten zwischen den Screens. Wir haben extra Daten-Caching eingebaut, heißt: Sobald man einer Szene beigewohnt hat, merkt sich **Geheimakte 2** das – erneuter Location-Wechsel geht infolgedessen richtig fix. Das ist eine der Verbesserungen, die auf den ersten Blick weniger auffallen, aber den Spielfluss, vielleicht auch unbewusst, angenehmer gestalten.“
PC Games: Wir lassen dich jetzt weiterarbeiten, bevor ihr die Veröffentlichung wegen uns verschieben müsst. Das PC-Games-Team wünscht euch einen reibungslosen Ablauf!
Mayer: „Danke! Wir kommen voran. Einem pünktlichen Release sollte nichts mehr im Wege stehen.“

UNTOT GESAGT

A Vampyre Story hat eine lange und bewegte Geschichte hinter sich:

- **JULI 2004** – **A Vampyre Story** wird angekündigt.
- **NOVEMBER 2004** – Bad Brain Entertainment wird Publisher ...
- **APRIL 2005** – ... und springt wieder ab.
- **JULI 2006** – Crimson Cow wird neuer Publisher.
- **APRIL 2007** – Produzent Georg Hach erwähnt gegenüber PC Games, dass **A Vampyre Story** am 31.10.2007, zu Halloween, erscheinen werde.
- **JUNI 2008** – Crimson Cow gibt bekannt, dass ein weiteres Studio den Entwicklern unter die Arme greifen wird, um technische Schwierigkeiten mit **A Vampyre Story** zu meistern.

IN DIE ZUKUNFT GEBLICKT | Wenn Mona sich von einer Wahrsagerin in die Zukunft schauen lässt, zeigt dies nicht nur die stimmige Beleuchtung in **A Vampyre Story**, sondern es erinnert auch an Guybrush Threepwoods legendäre Dialoge mit der Wahrsagerin (Bild oben aus **Monkey Island**).

INS AUGE GESCHAUT | Das erste Bild von Shrowdy von Kiefer, Monas Entführer.

IM BUCH NACHGESEHEN | Genau wie in der Bibliothek Phatt Islands in **Monkey Island 2** gibt es auch hier eine Vielzahl von Schmökern mit albernem Titel, die nur zur Unterhaltung dienen, etwa „Chicken Soup for Those Without A Soul".

BEI LICHTE BETRACHTET | Die Zeichnungen in **A Vampyre Story** quillen über vor Details, wie das das Real vor Büchern. Haben Sie erkannt, dass die Fenster ein bisschen aussehen wie Purpurtentakel?

A Vampyre Story

Von: Christian Burtchen

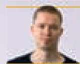
Nach vier Jahren ist das Vampir-Adventure beinahe fertig. Endlich!

Anspielungen gehören in Adventures seit jeher zum guten Ton. Meist entlocken sie uns ein Schmunzeln, etwa wenn Guybrush Threepwood wie Indiana Jones fordert, dass der Diamant in ein Museum gehöre. Mitunter aber wirken sie aufgesetzt oder gar als Entschuldigung für mäßiges Spieldesign, wie die Witzduelle in **So Blonde**.



Christian Burtchen möchte mehr als Referenzen

Ich habe ja nichts gegen die zahlreichen Seitenhiebe, überhaupt nicht. Aber viel lieber wäre mir, wenn Adventures nicht nur die Erinnerungen an die gute, alte Zeit erwachen ließen, sondern auch qualitativ aufschlössen. Dazu hat **A Vampyre Story** wie einige andere Kandidaten das Potenzial. Bill Tiller, Hintergrundzeichner von **Monkey Island 3**, verwirklicht mit der Geschichte um Mona de Lafitte, die Opernsängerin werden möchte, dann aber betrogen, entführt und zur Vampirin wird, einen Traum für sich – und für mich auch.



Felix Schütz sieht eine neue Referenz

Hintergrundzeichner, das klingt banal – dabei sind gerade in Adventures die Hintergründe enorm wichtig, um die richtige Stimmung hervorzurufen. Das gelang in **Monkey Island 3** und scheint auch diesmal etwas zu werden. Monas Flucht vom Schloss ihres Entführers zusammen mit dem Fledermäuserich Froderick hat das Team jetzt schon seit Jahren in Atem gehalten – so viel Arbeit für ein Adventure, das kann eigentlich nur gut werden! Noch dazu hat Mona als Vampirin spezielle Fähigkeiten, kann sich etwa vorübergehend selbst in eine Fledermaus verwandeln. Crimson Cow hat bei **The Abbey** zwar mit der fehlerhaften ersten Version Mist gebaut, müht sich jetzt allerdings redlich um sorgenfreien Umtausch – ich denke, der Publisher hat daraus gelernt, **A Vampyre Story** von vornherein mehr zu testen und fehlerfrei zu veröffentlichen!

GENRE: **Adventure**
ENTWICKLER: **Autumn Moon Entertainment**
ANBIETER: **Crimson Cow**
TERMIN: **30. September 2008**

GAMES CONVENTION
Spielen Sie A Vampyre Story am PC-Games-Stand. Mehr Infos unter: gamesvote.de/gc

Super Grafik

Comic-Charme

Was fürs Herz

Frische Helden



Lach-Garantie

›› Das Original

Alles Fakt!

›› Deutschlands Profi-Fußball klar, komplett und kompetent

›› Neu: 3. Liga groß in Farbe



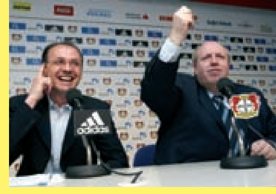
Extras zum Heft

›› kicker-Supertabelle zum Selberstecken

›› kicker Quiz:
1 Honda Civic 2.2i-CTDi Sport
zu gewinnen

›› kicker PINtoWIN –
Gewinne satt
im Wert von
175 000 Euro





Mit Weltmeister Jürgen Kohler und XXL-Manager Reiner Calmund bei einem Bundesligaspiel des 1. FC Köln in der VIP-Lounge



Treten Sie an im Elfmeterduell gegen Titan Oliver Kahn

Gewinnen Sie mit Ihrer persönlichen kicker PINtoWIN!
Gehen Sie Backstage!

Alles im kicker-Sonderheft „BUNDESLIGA 08/09“.



THE WHISPERED WORLD


TRAUMFABRIK | Erstmals präsentieren wir Ihnen Bilder aus dem zweiten Kapitel von **The Whispered World**, …


DIEBESGUT | … in dem ein gieriger Dieb in einem mystischen Anwesen Perlen anhäuft. Wozu die nur gut sind?


TREUER BEGLEITER | Spot hilft Ihnen beim Rätsellösen und erhält im Laufe des Spiels zusätzliche Funktionen, unter anderem einen Feuer- und einen Wassermodus.

ERKUNDUNGSTOUR | Sadwicks Großvater kocht am liebsten Petroleumsuppe und hat allerlei interessanten Kram in seinem Zugwagen.



DIE ADVENTURES VON DAEDALIC ENTERTAINMENT

AUF DVD
- Video zu The Whispered World

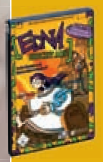
The Whispered World & A New Beginning



Von: Christian Burtchen

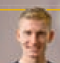
Ein Hamburger Studio versucht, was Lucas Arts vor Jahren aufgegeben hat.

EDNA BRICHT …



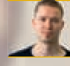
… keine Verkaufsrekorde. Trotzdem sorgte Daedalic mit der Low-Budget-Produktion für einige Furore und belegte wochenlang die Top 10 namhafter Versandhändler. Clevere Aktionen (die Versteigerung der Vertriebsrechte für Vanatu, die Aufforderung an Kunden, **Edna bricht aus** im Fachgeschäft richtig einzusortieren) sorgten für mehr Aufmerksamkeit, als ein Adventure sonst erfährt. Für unrühmliche Publicity sorgte eine Zeitung aus Österreich, die eine Verbindung zum Inzestskandal in Emstetten herstellte.

Groß steht es auf dem Cover der PC-Games-Ausgabe 01/03: „**Runaway** – bestes Adventure 2002". Wie verzweifelt war damals die Lage, als ein gut gezeichnetes, aber mit argen Design-Fehlern behaftetes Adventure den Genre-Thron besteigen konnte!



Christian Burtchen ist guter Dinge

Und wie viel besser ist die Situation jetzt! Mit den **Ankh**s. Und **Geheimakte**. Und wie viel Vorfreude kommt erst auf, wenn ich an das denke, was Daedalic sich vorgenommen hat. Diese wunderschön gezeichneten Grafiken, diese Stimmung, diese Ideen …



Felix Schütz pflichtet bei

Genau. Außerdem endlich mal kein Comic- oder Mystery-Setting, sondern etwas wirklich Originelles. Sehr trauriger, ernster Stoff ist es, mit dem uns das Studio konfrontiert. In **A New Beginning** werden die möglichen Folgen der Klimakatastrophe thematisiert, in **The Whispered World** der Untergang eines Fantasiereiches, ein bisschen wie bei Michael Ende. Der melancholische Clown Sadwick hat von einer Prophezeiung geträumt und muss eine Seherin im Wald aufsuchen. Dabei begegnen ihm allerlei drollige Gestalten wie sprechende Steine, die die Weltherrschaft übernehmen wollen.



Christian Burtchen holt – typisch! – etwas aus

Mich beeindruckt daran besonders, dass die Macher eben nicht nur unterhalten und ein Genre am Leben halten wollen, sondern dass sie wirklich Geschichten erzählen – das, was Quantic Dreams bei **Fahrenheit** fast gelungen ist und Recoil Games bei **Earth No More** hoffentlich auch schafft. **Ankh** war sehr fein und wirklich lustig, **Jack Keane** auch in Teilen bewegend, aber der große Sprung, der zeigt, dass Spiele eben ein erwachsenes Medium sind – das fehlt mir daran noch. Wenn man sich die Technik-Features der Spiele an-

INTERVIEW MIT **JAN MÜLLER-MICHAELIS** UND **MARCO HÜLLEN**

„Wir glauben an gut erzählte Geschichten“


MARCO HÜLLEN ist Leitender Künstler bei Daedalic.

PC Games: Wieso macht ihr Spiele in einem Nischen-Genre – und noch dazu in 2D?

Müller-Michaelis: „Weil wir an die Magie einer gut erzählten Geschichte glauben – und an das Potenzial von Adventures, eine viel größere Zielgruppe anzusprechen. Wir verstehen uns als Geschichtenerzähler und für die Geschichten, die wir mit **The Whispered World** und **A New Beginning** erzählen, eignet sich der 2D-Zeichentrickstil perfekt. Wir wollen, dass Spielwelt und Charaktere wie aus einem Guss wirken, wir wollen Figuren schaffen, die glaubhaft Emotionen vermitteln – und das können wir mit unseren hervorragenden Zeichnern und 2D-Animatoren.“

PC Games: Wieso habt ihr **The Whispered World**, eigentlich eine Diplomarbeit, aufgegriffen?

Müller-Michaelis: „Wir haben das Projekt schon seit vielen Jahren aufmerksam verfolgt, quasi seit wir die ersten Bilder von Marco Hüllen gesehen haben. Der außergewöhnliche Look, die faszinierenden Figuren, der unglaubliche Detailgrad – all das hat uns sofort gefallen. Als sich dann die Gelegenheit ergab, Marco und seinem Spiel eine neue Heimat bei Daedalic zu geben, haben wir sofort zugeschlagen.“

PC Games: Wie kam denn die Idee zu **The Whispered World** als Diplomarbeit überhaupt?

Hüllen: „Das ist inzwischen schon so lange her, dass ich es selbst nicht mehr genau weiß … Der Look und die Stimmung sind von einer ganzen Reihe meiner Lieblingsfilme inspiriert, aber der ursprüngliche Kern der Idee war Sadwick. Mir kam diese Figur eines melancholischen Clowns in den Sinn. Das Drumherum entwickelte sich dann und erfuhr dabei viele Veränderungen.“

PC Games: Was ist das für ein Gefühl, Ihr Projekt jetzt „in großen Händen“ zu sehen?

Hüllen: „Als sich die Gelegenheit ergab, bei Daedalic als Leitender Künstler an vielen fantastischen Projekten und an der Verwirklichung von **The Whispered World** zu arbeiten, habe ich nicht lange gezögert. Es ist ein Traum, das Spiel hier wachsen und gedeihen zu sehen.“


JAN MÜLLER-MICHAELIS ist Kreativdirektor bei Daedalic.

UNBEQUEM

Klimawandel, verschobenes Magnetfeld: Im Jahre 2500 trägt die Erde ein anderes Gesicht als heute. Ein Forscherteam reist in der Zeit zurück, um die Geschehnisse rückgängig zu machen.


PARIS


TADSCH MAHAL


MOSKAU

schaut, hat das ein bisschen Retro-Charme: Wann haben wir das letzte Mal von Parallax-Scrolling, der guten alten Mehrebenen-Technik der Neunzigerjahre gesprochen? Wann das letzte Mal über die Animationen von Sprites debattiert?



Felix Schütz verzichtet auf die dritte Dimension

Der Sprung in die dritte Dimension hat Adventures nicht gutgetan. Da ist es mir doch lieber, „platte“ Figuren vor Augen zu haben, die ich dafür vernünftig steuern kann und deren Umgebung mich nicht abschreckt. Daedalic selbst erklärt das Problem so: Wenn du einen schönen Wald willst, gibst du entweder ein paar Millionen Euro aus und machst **Crysis** oder du zeichnest es hübsch.



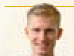
Christian Burtchen gibt allerdings zu bedenken:

Absolut. Allerdings ist das natürlich auch aufwendig, jede Animation aus jeder Richtung zu pinseln – da haben die Hamburger noch viel Arbeit vor sich.



Felix Schütz verzichtet auf die Revolution

Spielerisch gehen Sie auf jeden Fall einen guten Weg. Gemeinhin glauben viele Entwickler, dass das Adventure-Genre ja ein nicht mehr zu veränderndes Gameplay hat, und bauen dann bizarre Sachen ein. Minispiele mit Instant-Win-Button. Hyperaktive Tastendrück-Sequenzen wie bei **Fahrenheit** …



Christian Burtchen unterbricht

Mir haben die Spaß gemacht!

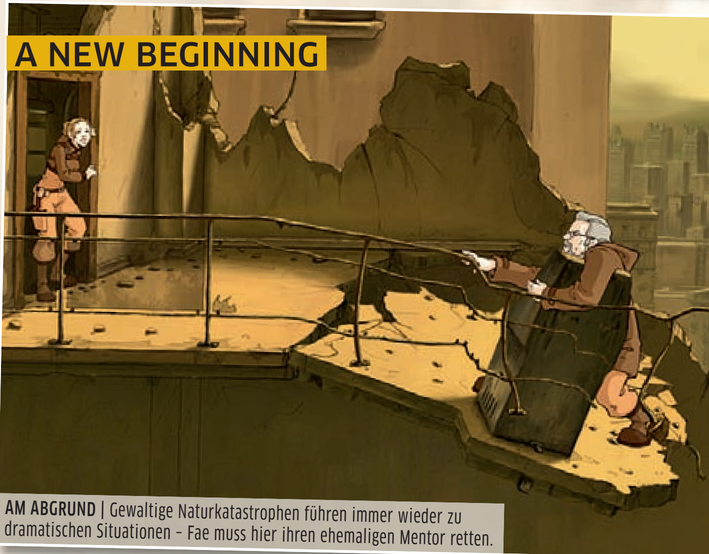


Felix Schütz will sinnvolle Interaktion

… aber spielerisch haben sie nichts beigetragen. Da ist die Mechanik, dass Sadwick an seiner Seite eine Raupe hat, die er quasi als zusätzlichen Rätselgegenstand benutzen kann, wesentlich klüger und schlüssiger. **Baphomets Fluch 4** hat die mögliche Kooperation zwischen den Charakteren viel zu wenig genutzt. Das geht besser! Bei **A New Beginning** hoffe ich auf gutes Zusammenspiel im Team, auch wenn die Protagonisten aus unterschiedlichen Epochen stammen – Gegenwart und Zukunft. ❑

GENRE: **Adventure**
ENTWICKLER: **Daedalic Entertainment**
ANBIETER: **Daedalic Entertainment**
TERMIN: **The Whispered World: 2008, A New Beginning: 2009**

A NEW BEGINNING


AM ABGRUND | Gewaltige Naturkatastrophen führen immer wieder zu dramatischen Situationen – Fae muss hier ihren ehemaligen Mentor retten.


VERLASSEN | Die Warnungen des Forschers Ben wurden zeit seines Lebens ignoriert – jetzt hat er seine Arbeit aufgegeben.



THE OFFICE | Der Ausbruch des Ersten Weltkrieges verändert das Antlitz Europas. Mata Hari treibt sich zur Informationsbeschaffung in den entsprechenden Kreisen herum.

DIRTY DANCING | Im Laufe des Adventures muss Mata Hari immer wieder Minispielchen in Form von Tanzeinlagen bestehen. Zur Not gibt's einen Instant-Win-Button.

Von: Christian Burtchen

Ein exotischer Name für eine sehr vielversprechende Mischung: Spionage, eine Nackttänzerin und die Macher von Indy 4.



NEXT TOPMODEL | Mata Hari stand im Laufe ihres Lebens einige Male Modell für bekannte Maler – allerdings nicht so oft, wie sie gehofft hatte.

H21

So lautete der Deckname, den Mata Hari für den deutschen Geheimdienst führte. Eigentlich hieß sie Margaretha Geertruida Zelle.

Sie wurde 1876 geboren und brachte sich kurz nach der Jahrhundertwende den Schleiertanz selbst bei. Damit war sie im avantgardistischen Paris enorm erfolgreich. Sie kam mit der High Society in regen Kontakt und war als Niederländerin in der Lage, während des Ersten Weltkriegs frei durch Europa zu reisen. Sie arbeitete sicher für den deutschen Geheimdienst, eventuell auch als Doppelagentin für den französischen. Im Februar 1917 wurde sie in Frankreich verhaftet – und am 15. Oktober erschossen.

Mata Hari





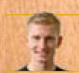
Made in Germany

Frische Helden

Super Grafik

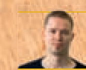
Hochspannung

Das letzte klassische Indiana-Jones-Adventure, **Fate of Atlantis**, erschien 1992. Projektleiter war damals Hal Barwood, Co-Designer Noah Falstein – beide entwickeln jetzt mit den 4 Head Studios (**Die Gilde**) ein Adventure.



Christian Burtchen wirft Bedenken ein

Die perfekte Kombination? Ich weiß nicht. DTP hat auch bei **So Blonde** mit Steve Ince, dem Autor von **Baphomets Fluch**, geworben – letztlich hat der Geschichte aber doch der nötige Kick gefehlt. Immerhin stehen auch die unsäglichen **Yoda Stories** auf der Spieleliste von Hal Barwood. Und **Indiana Jones und der Turm von Babel**, die Kreuzung aus **Indy** und **Tomb Raider**.



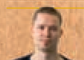
Felix Schütz wägt Für und Wider ab

Richtig, ein großer Name allein macht noch kein gutes Spiel, auch im vermeintlich wenig beweglichen Adventure-Sektor. Apropos beweglich: Wenn ich mir diese Screenshots so ansehe, habe ich das Gefühl, Mata Hari wird recht gemächlich über den Bildschirm stolzieren.



Christian Burtchen erklärt, worum es geht

Allerdings hat das Setting einiges Potenzial. Mata Hari an sich war eine hochinteressante Person. Ihr Leben, der Erste Weltkrieg, das Wechselspiel zwischen den Fronten – das ist definitiv der Stoff, aus dem gute Geschichten sind. Wenn die beiden Designer-Größen sich auf ihre alten Tugenden besinnen, wird das Versteckspiel definitiv ein Spaß. Die Dame, um deren Leben sich zahlreiche Mythen ranken, war der erste weibliche Spion. Und nein, **Mata Hari** liefert dennoch keine Geschichtsstunde ab, sondern möchte in erster Linie unterhalten und nutzt die Legenden, um ein interessanteres Spiel zu erzeugen. Banales Beispiel: Mercédès Jelinek, Diplomatentochter, Automobil-Namenspatronin und High-Society-Lady, hatte vermutlich keinen Kontakt zu der niederländischen Nackttänzerin, im Spiel ist das aber ein interessanter Aspekt. Und: Auch wenn es nicht wie einst in **Indy 4** drei grundsätzlich verschiedene Lösungswege gibt, sollen Nebenaufgaben und mehrere Enden für einen größeren Wiederspielwert sorgen. Kämpfe gibt esa llerdings keine – die finden im Europa des Ersten Weltkriegs schon zur Genüge statt und prägen auch einen gesellschaftlichen Wandel, den die Designer rüberbringen wollen. Das klingt alles prima – ich müsste das Spiel allerdings in Bewegung sehen, um Rätsel und Animationen zu beurteilen.



Felix Schütz hat ein Schlusswort

Oh ja, Animationen – schließlich ist die Protagonistin Nackttänzerin …

GENRE: Adventure
ENTWICKLER: 4 Head Studios
ANBIETER: DTP Entertainment
TERMIN: 10. Oktober 2008

Noch mehr Hotspots!

Von: Thomas Weiß

Pixelgenau aufgestöbert: restliche Adventure-Hotspots. Ein Ausblick darüber, was sonst Aufmerksamkeit verdient.

GRAY MATTER

Angenommen, ein Baum fiele um und keiner befände sich in Hörweite. Gäbe es ein Geräusch?

Eine ähnliche Frage beschäftigte Herman Toothrot, Philosoph aus und auf Monkey Island. Lange her. Gray Matter macht sie aktuell, verschnürt damit Point&Click-Lenkung und sanften Grusel: ein altes Haus in Oxford, übernatürliche Schwingungen, geheime Experimente. „Was ist Realität? Wie wirken unsere Wahrnehmung und Wünsche auf sie ein? Sind wir im Wortsinne das, was wir denken?", stellt die anscheinend gerne nachdenkliche Autorin Jane Jensen im FAZ-Interview zur Debatte. Ihr entsprang die Gabriel Knight-Serie, das war in den 90ern, inzwischen gebührt dem Adventure Kultstatus.



ENTWICKLER: Wizarbox | ANBIETER: Anaconda | TERMIN: 2009

BLACK MIRROR 2



Zweiter Blick in den Black Mirror: zwölf Story- und fünf reale Jahre später kehrt das Unheimliche zurück.

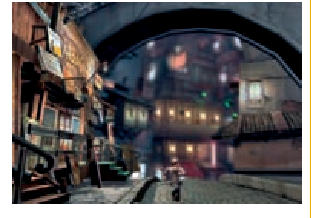
Darren arbeitet im Fotogeschäft unter einem sadistischen Boss. Statt aufzumucken lässt er stecken, seine Liebe zum Geknipsten macht Demütigungen erträglich. Als die schöne Angelina den Laden betritt, gibt der sonst Willensstarke männlichen Impulsen nach. So verlangt sie, dass er Bilder von ihr schießt – er schießt. Den Held plagen infolge Albträume, die nach Willow Creek führen, zu einem unheimlichen Anwesen: Schau- und Schauerplatz des Vorgängers.

ENTWICKLER: Cranberry Productions | ANBIETER: Dtp | TERMIN: 2009

THE CITY OF METRONOME

Wer will, findet Argumente, mit denen Metronome dem Action-Genre zufällt. Man weicht Maschinen aus, überwindet Hindernisse – dafür wurden Gamepads gemacht.

Die Stadt hat etwas so Einzigartiges, dass sie sich zur Nennung im Titel qualifiziert: Häuserwände neigen sich einander zu, Türme ragen quer, keine Sonne scheint. Das dunkle Wunderland reagiert auf Geräusche. Der Held zeichnet Schall auf und spielt ihn ab: Je nach Frequenz lockt er NPCs, verschiebt Blöcke, öffnet Durchgänge. Seine Mission lautet, den Erbauern, Corporation ihr Name, das diktatorische Handwerk zu legen.



ENTWICKLER: Team Tarsier | ANBIETER: Noch nicht bekannt | TERMIN: Weiß keiner – ein neuer Trailer soll kommen ...

REVOLUTION SOFTWARE

„Keine Sorge", sagen die Baphomets-Fluch-Programmierer auf ihrer Homepage, „wir sind nicht tot, sondern haben bloß keine Zeit."

Angedacht und angeblich angefangen: Teil 2 des Kult-Adventures Beneath a Steel Sky. Firmenboss Charles Cecil wollte 2004 keinen Kommentar abgeben, ein Jahr darauf bestätigte Tony Warrier die Entwicklung. Seitdem Stille. Also zweifeln und hoffen wir. Was Baphomets Fluch 5 angeht, da sei vorerst nichts geplant.

ENTWICKLER: Revolution Software | ANBIETER: Ungewiss (üblicher Partner: THQ) | TERMIN: Noch nicht bekannt

RUNAWAY: TWIST OF FATE

Statt beim Ende von Runaway 2 anzusetzen, lädt Entwickler Pendulo zur Beerdigung eines Helden. Zumindest dem eigenwilligen Grafikstil bleiben die Designer treu.

Runaway: A Twist of Fate. Keine Zahl steht im Namen, denn das bekannte Zweiergespann Brian und Gina landet woanders, abgeschnitten vom offenen Ende des zweiten Teils. Radikal düsterer soll die Stimmung strömen, einstimmend dazu die erste Szene mit Brians Beerdigung. Wir raten ins Blaue: Zeugenschutzprogramm. Ergäbe jedenfalls Sinn in Verbindung mit der Mafia als Gegenspieler.

ENTWICKLER: Pendulo Studios | ANBIETER: Anaconda | TERMIN: Erste Hälfte 2009

MEHR, MEHR, MEHR!

Nur eine Sichtweise war gestern. Adventures lassen heute meist mindestens zwei Charaktere los. Durch die Wechselwirkung verschiedener Blickwinkel potenziert sich im besten Falle die Spannung.

CEVILLE

Hersteller: Boxed Dreams
Termin: 4. Quartal 2008

Detail-Armut durch Dreidimensionalität, ein Mischmasch an bunten Farben, im Look unentschlossen schwankend zwischen Comic und Zeichentrick – die Grafik verlangt Verwöhnten ein zugedrücktes Auge ab. Zum Ausgleich pumpt Boxed Dreams hohe Dosen an Witz, Schabernack und Charakter-Charisma ins Adventure. So schrauben Sie mit drei kontrastreichen Helden an der Weltrettung; vorne der gerade ins Exil fliehende Minidiktator Ceville, mittendrin die herzensgute Lily, zuletzt Ambrosius, gleichzeitig Pechvogel und Tollpatsch. Zum Klassikerfaktor sei gesagt, dass man diesen Spruch hört: „Du kämpfst wie ein dummer Bauer!"

MOZART: DAS LETZTE GEHEIMNIS

Hersteller: Micro Application
Termin: Noch nicht bekannt

„Erforschen Sie die letzten Geheimnisse eines Genies", wirbt das französische Adventure in bewegten Bildern zu stürmisch-bedeutungsschwangerer Musik des Komponisten. Im Prag von 1788 klären Sie in Mozarts Schuhen eine Mordserie auf, getragen von Klischees wie allerlei Verschwörungen. Die Animationen holen verdrängte Erinnerungen an Cryo-Adventures hervor: Atlantis, Versailles, die Aufzählung ginge laaange weiter. Deren Grafik erschien seinerzeit so übertrieben aufgeblasen, dass sich Attraktivität zum Gegenteil kehrte – passend fügt sich Mozart ein, ebenso wenig Schönling mit seinen Perücken und Kostümen.

STILL LIFE 2

Hersteller: Gameco Studios
Termin: November 2008

Still Life beherrschte sein Spiel auf der Spannungsklaviatur in Gruselgefilden mit Präzision, genau dort will sich der Nachfolger noch einmal beweisen. Für den Psychoterror gibt US-Bundesstaat Maine eine digitalisierte Tribüne, wo FBI-Agentin Victoria und Journalistin Paloma auftreten. Die Erste sucht einen Massenmörder, die andere gerät in dessen Fänge. Den gegensätzlichen Perspektiven könnte clevere Regie ausdrucksstarke Szenen einbringen. Wenn im Vergleich zum Vorgänger Rätselqualität und Umfang steigen, stehen alle Zeichen auf Hit!

MEMENTO MORI

Hersteller: Deep Shadows
Termin: 2. Quartal 2008

Dem Humor weicht auch dieses Krimi-Adventure aus. Inhaltlich nährt sich seine nüchtern-ernste Geschichte ein gutes Stück weit von dem, was Dan Brown in Sakrileg thematisierte: Maler, Kunstraub, Morde, es geht vor allem um Todesengel, von denen eine Sekte überzeugt ist, dass sie jedem Menschen im letzten Atemzug gegenübertreten. Fahnderin Larisa will die Wahnsinnigen im Teamwork mit Kunstprofessor Maxim zerschlagen – natürlich auf die sanfte, im Point&Click-Adventure übliche Tour: Gegenstände kombinieren, Dialoge führen, Cut-Scenes gucken.

KONFLIKTBEWÄLTIGUNG | Dunkle Mächte (definitiv der Knilch im Hintergrund) gegen die Guten. Sicher ist: Wir dürfen Entscheidungen treffen. Ob wir uns Ersteren tatsächlich anschließen können?

NATURA LUDIS

Emotionen, spannender Plot, moralische Entscheidungen – von Biowares Spielen erwartet man dergleichen automatisch. Bei Dragon Age sieht das dann so aus:

Präsentation Dragon Age: Origins soll ein echtes Erlebnis werden, mit ausgedehnten, actionreichen Filmsequenzen und einer tiefer gehenden, emotionsgeladenen Story – daher stand ein Mehrspielerteil auch nie zur Debatte.

Dragon Age: Origins

Von: Ansgar Steidle

Die epischen Schlachten von Der Herr der Ringe bekommen Konkurrenz. Böse, blutige Konkurrenz ...

Haben Sie's bemerkt? **Dragon Age** wurde kurz vor der E3 umbenannt, besser gesagt ergänzt den Titel nun der unscheinbare Zusatz **Origins**. Entstehung? Anfänge? Hört sich stark nach der ersten Episode einer Fantasy-Trilogie an. Den Verdacht, die Entwickler hätten noch Großes mit ihrer neuen Welt vor, erhärtet Dan Tudge, Projektleiter und Ausführender Produzent bei Bioware: „**Dragon Age** ist ein richtiges Universum. **Origins** ist tatsächlich gerade erst der Anfang." Laut Dan will das Team dann gleich alles richtig machen mit der neuen Marke: „Wir sind bekannt dafür, hohe Qualität zu liefern, und haben uns immer die nötige Zeit genommen, um den Ansprüchen der Fans gerecht zu werden." Kein Wunder also, dass an dem Titel schon seit Jahren entwickelt wird.

Sie haben trotzdem von dem Spiel noch nichts gehört und wissen nicht, was Sie hier erwartet? Ray Muzyka, stellvertretender Generaldirektor und Geschäftsführer bei Bioware, hat die passende Erklärung parat: „**Dragon Age: Origins** ist ein dunkles, heroisches Fantasy-Rollenspiel. Hier wird mit harten Bandagen gekämpft. Unsere Fans können sich auf die emotionalste und intensivste Spielerfahrung einstellen, die wir jemals erschaffen haben, und wir hoffen, sie damit geradezu überaschen zu können, wie düster und ungeschminkt es ist!" Das ist hoch gegriffen, schließlich lieferte Bioware mit **Baldur's Gate**,



DRAGON AGE ... | Einer der ersten Screenshots aus dem Spiel. Die Umgebung wirkt noch sehr blass und eintönig, Waffen und Rüstung sind regelrechte Platzhalter.

... ENTWICKELT SICH | Nicht nur die Ringe haben sich geändert. Endlich sehen wir das Interface samt Minimap und einen Kampf mit Zaubersprüchen – das Spiel ist schon weit fortgeschritten.



Entscheidungen Details wollte Dan Tudge nicht verraten, aber ja, es gibt wieder Romanzen, Interessens- und Gewissenskonflikte, den Kampf zwischen Gut und Böse. Ihnen steht es offen, mit wem Sie Allianzen schmieden und wen Sie vernichten wollen.

Kampfsystem Ihre Party besteht regulär aus vier Helden, die vermittelst ihrer Spezialfähigkeiten Horden von Gegnern dahinraffen. Große Schlachten sind ebenso dabei wie Bossgegner mit eigenen Attacken. Kämpfe sind jederzeit pausierbar, um Befehle zu geben.

Vorbilder „Wir sind wirklich große Fans von **Der Herr der Ringe**", so Dan Tudge – und einige der Zwischensequenzen erinnern an ebenjene Kinofilme. Davon abgesehen bleibt Bioware sich selbst treu – etwa **Baldur's Gate**, **Mass Effect** oder **Knights of the Old Republic**.



ANSICHTSSACHE | Das Spiel erleben Sie aus einem Über-die-Schulter-Blickwinkel oder einer eher taktischen Ansicht von oben.

TZAUBAZEUCH, KEFEHRLICH! | Wenn Sie Sie verschiedene Zaubersprüche kombinieren, erzielen Sie damit mächtige, einzigartige Effekte.

Knights of the Old Republic und zuletzt **Mass Effect** Meisterstücke ab, die schwer zu toppen sein dürften.

Ja, Drachen spielen eine Rolle, man wird sie auf jeden Fall zu Gesicht bekommen. Der Titel steht aber für das Fantasy-Zeitalter, in dem es die schuppigen Feuerspucker noch gab. Wer sich die bisher erschienenen Trailer zum Spiel angeschaut hat, kennt die Marschrichtung: Hier bekommen die **Der Herr der Ringe**-Filme Konkurrenz. Ein Krieg der Völker im Fantasy-Mittelalter, es geht um alles oder nichts. Zwei bis an die Zähne bewaffnete Armeen, Menschen und deren Verbündete gegen Monster mit dunkler Magie, Massenschlachten um Burgen, mächtige Katapulte, brennende Pfeile regnen auf die Kämpfer herab, Blut spritzt in rauen Mengen, darunter epische Musik.

Der geistige Nachfolger von Baldur's Gate soll es werden. Dafür sprechen die Party-Ausrichtung, die pausierbaren Kämpfe mit taktischem Anspruch, und dass der Spieler seine Charaktere mit sehr umfangreichen Optionen selbst entwickeln darf. Spezialfähigkeiten, Zaubersprüche und Talente inklusive, genau wie – suchtfördernd – immer wieder neue, noch zerstörerische Waffen, die es zu entdecken gibt. So komplex, dass es nur Hardcore-Rollenspieler anspricht, wird es dennoch nicht. „**Dragon Age: Origins** enthält eine Menge klassischer Rollenspiel-Elemente. Allerdings ist die Erfahrung sehr cineastisch, groß und episch und ich glaube, dass auch Durchschnittsspieler sehr von den Zwischensequenzen und der Story sowie dem Spiel als Ganzes angetan sein werden." Bosskämpfe ragen nicht etwa nur durch besonders zähe, starke Gegner heraus, sondern sind zudem entsprechend inszeniert, was Bioware auf der E3 präsentierte. Während einer riesigen Schlacht ist es unsere Aufgabe, an den Feinden vorbei ein Leuchtfeuer auf einem Turm zu entzünden. Als die Helden darin auf einen riesigen Oger stoßen, hat dieser einige Tricks auf Lager und schleudert etwa herumliegende Mauersteine auf die Truppe. Um ihn zu bezwingen, sind verschiedene Taktiken nötig. Den krönenden Abschluss bildet schließlich ein finaler Streich, bei dem ein Held auf den Giganten klettert, um ihm seinen Zweihänder direkt in den Schädel zu rammen. Woher kennen wir die Szene bloß? ❏

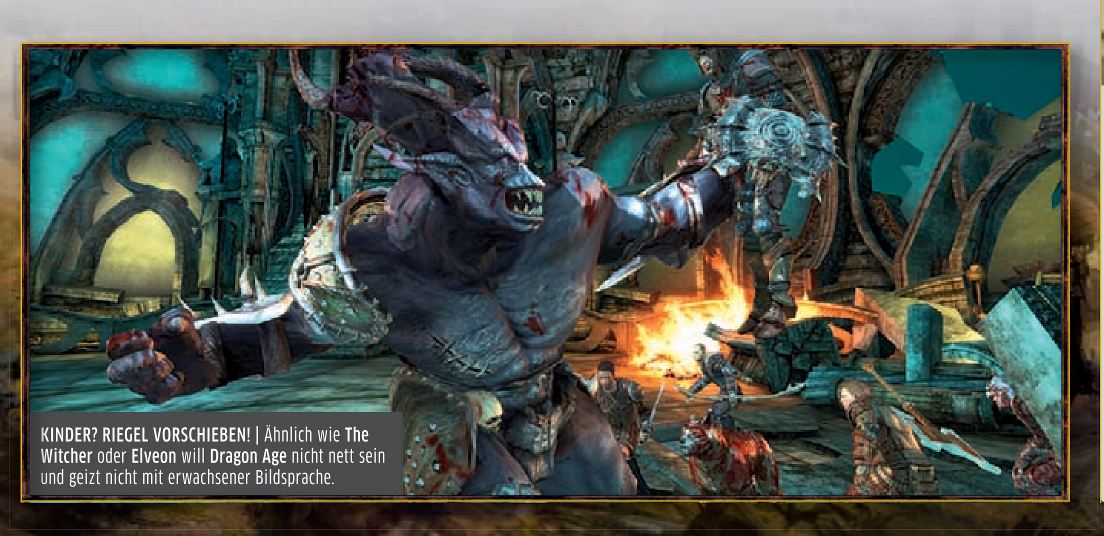
ERSTEINDRUCK

Ansgar Steidle



Bei den ersten Trailer dachte ich: „Nicht schlecht, episch, stimmungsvoll, actionreich – aber da ist schon einiges geklaut und der Rest passt auf jedes 08/15-Fantasy-Rollenspiel." In den ersten echten Spielszenen, die nun präsentiert wurden, zeigt **Dragon Age: Origins** bereits Bioware-typische Qualitäten – und ich würde auch blind darauf vertrauen, dass die Entwickler genug eigene brillante Ideen besitzen.

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Bioware**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **Anfang 2009**



KINDER? RIEGEL VORSCHIEBEN! | Ähnlich wie **The Witcher** oder **Elveon** will **Dragon Age** nicht nett sein und geizt nicht mit erwachsener Bildsprache.

10 Fakten zu Projekt RPB

Von: Christian Burtchen

Noch hat es keinen Namen und keine Screenshots – aber trotzdem eine lebhafte Fangemeinde: Projekt RPB, das neue Spiel der Macher der bisherigen Gothic-Spiele.

Während andere Entwickler artig Pressemitteilungen verschicken oder ein schönes Event zur Ankündigung veranstalten, läuft bei den communitynahen Piranha Bytes die Informationspolitik via Forum. Auf Fragen und Wünsche der Fans reagieren die **Gothic**-Entwickler bei ihrem jüngsten Projekt fast immer. Wir haben die wichtigsten Fakten zusammengetragen:

1 Die Spielwelt

Projekt RPB ist auf einer großen, mediterranen Vulkaninsel angesiedelt. Für ihr Rollenspiel denken sich die Entwickler dabei ein komplett neues Universum samt eigener Mythologie und komplett eigenem Bestiarium aus.

2 Frauen

Gibt es definitiv mehr im Spiel als in **Gothic 3**.

3 Vegetation und Klima

Was in **Gothic 3** anfing, setzen die Piranha Bytes bei ihrem Projekt RPB fort: Mehrere Vegetionszonen erstrecken sich über die Insel – wir tippen auf Subtropen, Sümpfe und Lavalandschaften und wünschen uns eine Unterwasserwelt. Das Wetter wechselt im Laufe der Zeit.

4 Der Hauptcharakter

Zunächst muss sich der Held auf der Insel zurechtfinden. Dabei wird er natürlich stärker, gewinnt an Ansehen und Fertigkeiten.

5 Andere Rassen

Mehrere Fantasy-Rassen bevölkern die Insel, darunter allerdings keine Elfen und – Überraschung! – keine Orks.

6 Gesellschaftsfragen

In der menschlichen Gesellschaft gibt es natürlich auch wieder Gilden mit Unterorganisationen und Querverbindungen, die das Spiel spannend und die Insel lebendig machen sollen.

7 Kampf und Magie

Eine Änderung: Der Kampfstil des Helden soll mit steigenden Charakterattributen auch immer eleganter aussehen. Und sonst? Schilde, Kämpfen mit zwei Waffen: ja; Morgensterne, Sprengstoff: nein.

8 Magie

Soll ebenfalls weitestgehend anders sein als bisher und unter anderem Verwandlungen ermöglichen.

9 Reittiere

Während für **Gothic 4** einigen Gerüchten zufolge zumindest über Reittiere nachgedacht wird, erkunden Sie die Vulkaninsel in Projekt RPB wie gehabt zu Fuß.

10 Veröffentlichung

Steht natürlich noch nicht fest. Unsere Kaffeesatz-Schätzung: Herbst 2009.

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Piranha Bytes**
ANBIETER: **Koch Media / Deep Silver**
TERMIN: **Nicht bekannt**

DER FLUCH DER INSEL

In den Foren der Piranha Bytes spekulieren die Fans eifrig, ob der Name des Spiels das Wort „Island" enthalten wird.

Wir bieten Praktika

Sie möchten einen Einblick in die Arbeit eines der führenden Spiele-Magazine? Dann bewerben Sie sich als Praktikant bei PC Games. Sie sind bei Redaktionskonferenzen und Spielepräsentationen dabei, unterstützen unser Video- und DVD-Team und steuern kleine Texte für Heft oder Website bei.

Das erwarten wir von Ihnen:

- **Spaß am Spielen und Schreiben**
- **Deutsch und Englisch in Wort und Schrift**
- **Grundkenntnisse in Microsoft Office**
- **Weitergehende Kenntnisse (Videoschnitt, Fotografieren) sind von Vorteil**

Haben wir Ihr Interesse geweckt? Dann senden Sie Ihre Bewerbungsunterlagen mit Probeartikel, Zeugnissen und Lebenslauf an die unten stehende Post- oder E-Mail-Adresse. Wichtig: Aus organisatorischen Gründen können wir keine Kurzzeit-Praktika (weniger als vier Monate) anbieten.





Computec Media AG • Stichwort „Praktikum PC Games"
z. Hd. Stefan Weiß • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
Telefon: 0911 2872-100 • Telefax: 0911 2872-200
stefan.weiss@pcgames.de

BESTE UNTERHALTUNG FÜR DEN MANN

EXTRAHEFT
28 SEITEN EROTISCHE FOTOGRAFIE

DAS INTERNATIONALE MÄNNERMAGAZIN
MAXIM
WWW.MAXIMONLINE.DE
AUGUST 2008
DEUTSCHLAND € 3,90
SCHWEIZ SFR 7,50
ÖSTERREICH € 4,20

EINE FRAU IST NICHT GENUG
DAS MÄRCHEN VON DER MONOGAMIE

KOKAIN-KRIEG IM DSCHUNGEL
IM EINSATZ MIT EINER KOLUMBIANISCHEN ANTI-DROGEN-TRUPPE

MIKA GIBT GAS!
MIT RENNLEGENDE HÄKKINEN AUF DER MILLE MIGLIA

DER ABERWITZIGE WETTLAUF UM DAS HÖCHSTE HOCHHAUS DER ERDE

WARUM KLINSMANN BEIM FC BAYERN SCHEITERN WIRD

MARTA CECCHETTO
SO SEXY IST DIE FRAU VON STAR-STÜRMER LUCA TONI

EXTRA: GROSSES EROTIK-SPECIAL

JETZT AM KIOSK



BENGALISCHES FEUER | Bevor Sie gefährliche Höhlen betreten, stärken Sie Ihre Angriffszauber mit dem „Way of the Battle Mage".

IM ÜBERBLICK

- In **Divinity 2** spielen Sie einen Drachentöter, allerdings kommt schon kurz nach Ihrer Ausbildung eine dramatische Wendung.
- Sie haben kurz nach Spielbeginn die Wahl zwischen drei verschiedenen Start-„Klassen" (Magier, Ranger, Kämpfer), die eigentliche Charakterentwicklung jedoch ist absolut frei.
- Quests geben Ihnen immer unterschiedliche Entscheidungsmöglichkeiten, deren Auswirkungen mitunter erst später sichtbar sind.
- **Divinity 2** nutzt die Gamebyro-Engine (**Oblivion**, **Fallout 3**).
- Der Spieler bekommt im Lauf der Geschichte Drachen-Fähigkeiten.
- Die Produktion des Spiels erfolgt parallel auch für die Xbox 360, allerdings geloben die Entwickler am Rechner echtes PC-Feeling.



MEIN DRACHE UND ICH

Allein die sehr ähnlichen Augen legen eine tiefe geschichtliche Verbindung des Protagonisten mit den Flugechsen nahe.



BRACHIAL | Der „Way of the Warrior"-Zauberspruch verstärkt Ihre Angriffe und ist ein gutes Beispiel für das Zusammenspiel verschiedener Elemente der freien Charakterentwicklung: Kampf und Magie.

GEISTERSTUNDE | Mit den silbernen Augen ist der Held in der Lage, Geister zu sehen. Manche sprechen zu ihm, andere kämpfen gegen ihn.

Von: Christian Burtchen

Noch ein Fantasy-Rollenspiel? Ja. Vorfreude dennoch berechtigt? Ja.

Spieldesign ist, verzeihen Sie den nicht mehr zur Zeit passenden Einstieg, ein bisschen wie Fußball: So wie ein guter Torhüter allein nicht eine chronisch bewegungsresistente Abwehr ausgleichen kann, müssen auch beim Spielablauf alle Elemente gut ineinandergreifen. Es braucht, was die Designer Flow nennen, um den Spieler nahtlos bei Laune zu halten. Es braucht, was die Medienwissenschaftler Immersion nennen, um den Spieler in die Welt eintauchen zu lassen. Es braucht, was Packungstexter ein intuitives Interface nennen, um die Brüder Flow und Immersion nicht zu stören. Erst wenn das ganze Team zusammenarbeitet, ist ein erstklassiges Spiel möglich.

Divinity 2 will das erreichen. Natürlich, das erzählen die Designer bei jeder Präsentation. Aber: Seine beiden Vorgänger sind daran gescheitert, kamen mit 74 % und 71 % eben „nur gut" aus dem PC-Games-Testlabor. Wie stellen die Larian Studios bei ihrem dritten Rollenspiel sicher, dass das Zusammenspiel klappt, dass **Divinity 2** qualitativ aufschließt zu **The Witcher** und **Oblivion**?

Farhang Namdar, der Leitende Spieldesigner, sprudelt über vor Erklärungen, Lobpreisungen und Möglichkeiten, wenn er über seine Schöpfung spricht. Die Larian Studios sind ein kleines Team, 35 Leute, zuzüglich externer Mitarbeiter und der immer zurate gezogenen Freundinnen, werkeln intern an **Divinity 2** – das schafft eine intime Atmosphäre, die an die Urzeiten der Computerspiele-Industrie erinnert. Dieses kleine Team möchte es schaffen. Eine gute Story erzählen. Motivierende Charakterentwicklung einbauen. Dem Spieler viele Möglichkeiten in einer großen Spielwelt geben. Abwechslungsreiche Quests schaffen. Humor und amüsante Gespräche einbringen. Ein Kampf- und Magiesystem schaffen, das dauernd motiviert. Wir sahen uns exklusiv für Sie **Divinity 2** an und zerrten den auskunftsfreudigen Herrn Namdar anschließend vor die Kamera.

Der Reihe nach: Divinity 2 spielt nach **Beyond Divinity**, der

Divinity 2: Ego Draconis

EHRENSACHE: ENTSCHEIDUNGSFREIHEIT BEI QUESTS

Wir haben für Sie beispielhaft die Entscheidungsmöglichkeiten bei einer Quest aufgelistet. Am Anfang gibt Ihnen Dana (rechts) einen Brief, den Sie dem Schmied überreichen, aber keinesfalls lesen sollen. Der Grund: Es ist „saucy stuff", wie der Hauptcharakter kommentiert – die zwei haben eine Affäre. Nun können Sie den Brief einfach so übermitteln – ein ungebrochenes Siegel gibt Ihnen Rabatt beim Schmied, der bloße Botengang Pluspunkte bei Dana. Alternativ erpressen Sie die Dame, verpetzen Sie – oder berichten dem betrogenen Gatten später davon. Alles hat verschiedene Auswirkungen, die in der Summe allerdings mehr Ihrer Unterhaltung dienen.



EINE GÖTTLICHE FAMILIE

Nein, Divinity 2 ist nicht einfach der Nachfolger von Divinity. Die Namensgebung und die Wurzeln der Serie sind vielfältig.

Das Schwarze Auge: Die Nordlandtrilogie
Im Zuge des **Drakensang**-Fiebers haben Sie's wohl schon tausendmal gelesen: Von 1992 bis 1996 erschienen **Schicksalsklinge**, **Sternenschweif** und **Schatten über Riva**, die zusammen die Nordlandtrilogie bildeten.



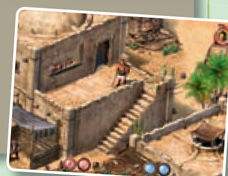
Legenden der Magierkriege
LMK (auch die Abkürzung für **The Lady, the Mage and the Knight**) sollte ein weiteres **DSA**-Rollenspiel sein. Das große Projekt der Larian Studios wurde nach Streitigkeiten mit den Vertriebspartnern im Jahre 2000 eingestellt.



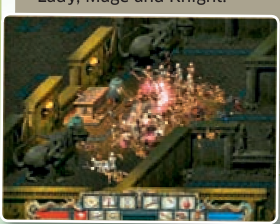
Armalion
Oder: der zweite Versuch, ein viertes **DSA**-Rollenspiel herauszubringen. Doch Entwickler Ikarion meldete Konkurs an. Die Überreste des Produkts kaufte ein Gütersloher Publisher namens Ascaron.



Sacred
Mit dem bestehenden Material und einigen übernommenen Mitarbeitern schuf Ascaron das Action-Rollenspiel **Sacred**, in dem sich (neben **DSA**-Spuren) ein Grab mit der Inschrift „Hier liegt A.R.Malion" befindet.



Divine Divinity
Übersetzt heißt der Titel „Göttliche Göttlichkeit". Zwar war die Story Fantasy von der Stange, allerdings gefielen die weitgehend freie Charakterentwicklung und einige sehr originelle Ideen (Telekinese, Totstellen) den Spielern. In **Divine Divinity** finden sich übrigens die Gräber einer Elfe, eines Magiers und eines Ritters – Lady, Mage and Knight.



Beyond Divinity
Den Vorwurf einer langweiligen Geschichte muss sich **Beyond Divinity** nicht gefallen lassen: Der strahlende Held ist mit einem Dämonen zusammengekettet, was immer wieder zu Konflikten führt.



Hauptcharakter ist in der Welt Rivellon angekommen. Dass er von den vergangenen Geschehnisse nichts mehr weiß, erklärt Farhang Namdar mit Amnestie. Das erinnert – unter anderem – an den Anfang von **Gothic 2** und ist sicher nicht originell, aber funktional.

Die ersten bewegten Bilder – „natürlich alles noch work in progress, das sieht später viiiiel besser aus!" – flimmern über den Schirm. Eine adrette Blondine klärt den Charakter darüber auf, dass er gebraucht wird, dass es viel zu tun gibt, aber dass er vorher doch bitte im nächsten Dorf die nötige Ausbildung machen solle, die zum Drachentöter.

Auf dem Weg zur Erzmagierin Morgana, die die weitere Einweisung übernimmt, demonstriert **Divinity 2** seine grafischen Fähigkeiten. Die Larian Studios nutzen die Gamebyro-Engine, die schon bei **Oblivion** und **Die Gilde 2** gute Dienste geleistet hat, und erweitern sie um einige Funktionen bei der Terraindarstellung und -akustik.

So kommt der Hauptcharakter nach eindrucksvoll aussehenden und klingenden Landschaften zu Lady Morgana, die ein Selbstgespräch zu führen scheint. Darauf spricht sie der Avatar spitzzüngig an – „Wir werden großen Wert darauf legen, lustige Dialoge wie bei **Monkey Island** im Spiel zu haben", erklärt Farhang Namdar. In **Beyond Divinity** hatten es die Entwickler damit etwas übertrieben, bei **Divinity 2** wirkt der Humorgehalt bis jetzt ausgewogen.

Der Grund für das scheinbare Selbstgespräch: Morgana redet mit einem Geist, den der Spieler zunächst nicht sehen kann. Die Erzmagierin verleiht ihm bald im Wortsinne drachenstarke Fähigkeiten. So helfen die Drachen-Erinnerungen, sich nach und nach immer mehr der vergangenen Ereignisse bewusst zu werden. Mit silbernen Augen vermag der Spieler Geister wie Morganas Gesprächspartner zu sehen. Mit einer dritten Fähigkeit, deren Bezeichnung sich der Designer nicht entlocken lässt, findet der Spieler mehr über die Gedanken seiner Mitmenschen heraus.

Mit dem Grundzeug des Drachenjägers gerüstet, kann sich der Spieler für eine Anfangsspezialisierung entscheiden: Ranger, Kämpfer oder Magier. Damit „erinnern" Sie sich an einen Teil Ihrer alten Fähigkeiten und setzen dementsprechend einige Attribute des Charakters. Klassen bietet das Rollenspiel aber nicht, die Charakterentwicklung ist völlig frei, wie etwa in **Two Worlds**. Wenn Sie einen defensiven Magier heranzüchten wollen, dessen Fernkampffähigkeiten dazu noch Wilhelm Tell wie einen Freizeit-Dartspieler dastehen lassen – bitte sehr!

Danach geht es als anlernender Drachentöter ins Dorf Farglow. Aber was genau hat es eigentlich mit dem Untertitel **Ego Draconis** – „Ich, von den Drachen stammend" – auf sich? Farhang Namdar versucht den etwas verwirrenden Titel mit einem grammatischen Fehler (versehentlicher Genitiv ...) der Entwickler zu erklären, wir allerdings glauben, dass der Zusammenhang tiefer ist. Vielleicht fließt ja tatsächlich Drachenblut durch den Körper



SPRECHBLASEN | Die meisten Bewohner Rivellons reden permanent über ihre Sorgen und Nöte. Das zeigt Ihnen an, wo es lohnenswerte Quests gibt.

WUT IM BAUCH | Der Zauberspruch „Battle Rage" stärkt Ihre Offensive zulasten der Verteidigung. Und sieht toll aus.

INTERVIEW MIT FARHANG NAMDAR

„Wir sind offener für Veränderungen als große Studios."

PC Games: Wie unterscheidet sich die Spielwelt von den beiden Vorgängern?
Namdar: „Divinity 2 spielt in der Welt von River Town, in der auch die vorangegangenen Divinity-Spiele angesiedelt waren. Die Atmosphäre ist aber nicht mehr durchgängig so düster und zwielichtig wie in den Vorgängern."
PC Games: Was habt ihr aus den bisherigen Spielen übernommen?
Namdar: „Das Wichtigste ist wohl das klassenlose System der Charakterentwicklung. Vielen Leuten hat es Spaß gemacht, dass sie in der Ausrichtung und Aurüstung ihres Charakters so fleixbel waren. Das andere, was wir aus den Vorgängern übernommen haben, sind die Gespräche. Von vielen der lustigen Gespräche weiß man nicht, ob sie wirklich so gemeint waren, aber die Fans mochten das. Also wollen wir den Anteil der erheiternden Gespräche heben, haben aber natürlich den Tiefgang beibehalten."
PC Games: Worin unterscheidet sich die Möglichkeit, Quests auf mehrere Arten zu lösen, von anderen Spielen, die das anbieten?
Namdar: „Bei den meisten Spielen ist es so, dass sich im Augenblick der Entscheidung beim Spieler das Gefühl aufdrängt, dass eine falsche Entscheidung im späteren Spielverlauf ernsthafte Konsequenzen haben wird und dass er seinen Entschluss möglicherweise in einigen Stunden bereut. Damit wollen wir den Spieler nicht belasten."
PC Games: Ihr aber seid ein relativ kleines Studio – was bedeutet das für die Entwicklung?
Namdar: „Wir sind offener für Veränderungen und interne Zusammenarbeit, denn wir erfragen während der Produktion mehr Meinungen aus dem Team. Zusammen haben wir die Möglichkeit, bereits beendete Produktionsabschnitte neu zu bearbeiten, um ein besseres Resultat zu erzielen. Bei einem großen Studio mit entsprechendem Budget geht eine solche ‚Verschwendung' nicht."
PC Games: Divinity 2 ist sehr actionreich, wie funktioniert das Kampfsystem genau?
Namdar: „Das Kampfsystem in Divinity 2 ist fähigkeitsgetrieben und von der Steuerung her sehr actionartig. Ich selbst bin ein leidenschaftlicher Actionspieler und liebe dynamische Kampfhandlungen, aber sie dürfen dem Rollenspieler nicht auf den Keks gehen. Deshalb wollten wir ihn nicht mit zu mühseligen Actionmechaniken belästigen. Wir arbeiten daran, dass der Spieler intuitiv ein Freiheitsgefühl hat. Wir wollen vermeiden, dass Menschen, die von Action nicht sonderlich angetan sind und besonders auf Rollenspiel-Elemente Wert legen, sich zu sehr zum Kämpfen gezwungen fühlen und dass Action-Spieler sich langweilen."


FARHANG NAMDAR ist Leitender Spieldesigner bei Larian Studios.

des Hauptcharakters, womöglich wird dieser später sogar zu einem Feuer speienden Geschöpf. Immerhin kam zeitgleich zu Beyond Divinity das Drachen-Rollenspiel I of the Dragon heraus …

In Rivellon ist von den geflügelten Fabelwesen noch nichts zu sehen, das Städtchen ist von Schmieden, Lehrern und Questgebern gesäumt. Das Besondere an den Aufträgen der Letzteren: Ein Großteil aller Quests ist weit, weit verzweigt. Farhang Namdar spricht von zwischenzeitlich 32 möglichen Ausgängen einer Quest – ambitioniertes Design, dem Publisher Dtp einen Riegel vorschob, weil sich die Myriaden möglicher Konstellationen nicht mehr zuverlässig testen lassen.

Ihre Entscheidungen bei Quests resultieren in unterschiedlichen Szenarien – helfen Sie einem gierigen Jäger bei der Hatz nach Goblinherzen, wird er sich später wahrscheinlich kooperativer zeigen, allerdings reagieren andere Charaktere möglicherweise grantig, wenn Sie ohne Grund Goblins abschlachten. „Wir möchten vermeiden, dass die Spieler unmittelbar vor einer Entscheidung abspeichern, weil sie das Gefühl haben, vielleicht etwas falsch zu machen. Die Verzweigungen dienen dazu, Geschichten zu erzählen und dem Spieler die Möglichkeit zu geben, diese zu beeinflussen."

Auch wenn die Auswirkungen The Witcher-ähnlich mitunter erst Stunden später sichtbar sind, nehmen sie nie so gravierende Ausmaße an wie im polnischen Abenteuer. Auch ein anderes Aushängeschild des Geralt von Riva bietet Divinity 2 nicht – als Drachentöter habe man schlichtweg keine Zeit für die holde Weiblichkeit, begründet der Designer die fehlenden Bettgeschichten.

Hat der Protagonist den Anfang erfolgreich abgeschlossen, soll er eigentlich als professioneller Drachentöter durch die Lande ziehen – doch es ist etwas geschehen, das einiges durcheinanderbringt …

Der Charakter rennt also weiter durch die große, teils gestreamte, teils in Abschnitte unterteilte Welt. Bei der Orientierung helfen Minimap (mit eigenen Notizen!) und Questlog. Allerdings legen die Larian Studios Wert darauf, den Spieler nicht zu sehr an die Hand zu nehmen, ihn nicht stur von Punkt zu Punkt zu schicken.

Unterwegs trifft der Spieler auch ihm weniger wohlgesinnte Kreaturen, woraus sich außerordentlich hektische Gefechte ergeben, in denen nach unserem Anschein wild Tasten gedrückt werden. Hier warten wir auf eine spielbare Version, um das „Button-Mashing" einzuschätzen. Gleiches gilt für das Verzaubern von Waffen, was diese mit zusätzlichen Effekten ausstattet, ähnlich dem Sockeln in Two Worlds.


BLITZENDES METALL | In den hitzigen Schwertkämpfen stehen Ihnen mitunter Mitstreiter zur Seite.


DEN BOGEN ÜBERSPANNT | Etwas abseits dieses Postkartenmotivs befindet sich der Übungsplatz, wo Sie zum Ranger ausgebildet werden.

DAS BELEUCHTUNGSSYSTEM



IM WANDEL DER ZEIT | Dieselbe Szene zu vier verschiedenen Tageszeiten. Besonders gefallen hat uns das Nachtszenario, weil es weder künstlich überbeleuchtet wirkt (**Two Worlds**, **Spellforce**) noch zu dunkel ist. Es gibt in **Divinity 2** übrigens keinen „natürlichen" Tag-Nacht-Wechsel, die Tageszeit legen die Entwickler wie bei **Drakensang** durch den Fortschritt der Geschichte fest.

Am Präsentations-PC ist nur ein Gamepad angeschlossen, Divinity 2 erscheint parallel für die Xbox 360. Bei Oblivion-Spielern schellen die Alarmglocken – Farhang Namdar beruhigt, das PC-Interface werde auf keinen Fall einen konsoligen Einschlag haben, die Bedienung ebenso wenig. „Wir achten auf ein richtiges ‚PC-Gefühl' – denn mich regt eine nicht angepasste Bedienung selbst enorm auf." Leider ist eine mit Maus und Tastatur spielbare Version aber nicht verfügbar, sodass wir uns auf sein Wort verlassen müssen und etwas skeptisch bleiben, weil die Steuerung auch bei den Vorgängern Schwächen aufwies.

Eine Schwäche vieler Rollenspiele, die Divinity 2 vermeiden möchte: Leere, langweilige Dungeons. Daher begrenzen die Entwickler die Zahl der Höhlen und kümmern sich lieber darum, die vorhandenen schön mit Kerzen, gespenstischen Gegenspielern, Kisten und Belohnungen auszuschmücken.

Durch die zahlreichen Kämpfe schlagen Sie sich nicht alleine, später schließen sich Ihnen NPCs an, wenn diese eine Prüfung bestanden haben. Das können Kämpfer sein oder auch ein mächtiger Totenbeschwörer. Dass die Helfer aber sterben (!), wenn Sie sich gegen sie entscheiden, deutet einmal mehr darauf hin, dass mit dem Charakter noch eine besondere Wandlung geschieht.

Diesen Verdacht erhärtet die Tatsache, dass Farhang Namdar DAS Feature von Divinity 2 noch nicht verrät. Was wir – auch ohne das Killer-Feature – gesehen haben, stimmt zuversichtlich und bestärkt die alte Fußballweisheit: Wichtig ist auf dem Platz. Divinity 2 hat viele gute Einzelspieler – die verzweigten Quests, die freie Charakterentwicklung –, nur dürfen sich die anderen Mitspieler (Kampfsystem, Begleiter) keine Formschwächen erlauben. ❑

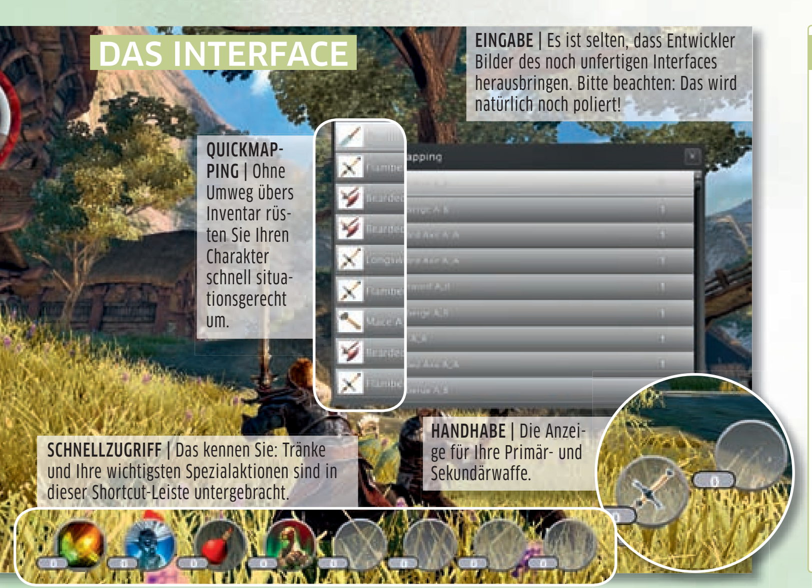
ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen

Ein so ambitioniertes Rollenspiel von einem so kleinen Team – das ist, als würde die Rezeption von Bioware **Mass Effect 2** schreiben. Dass ich trotzdem guter Dinge bin, liegt auch am Publisher: Dtp hat bei **Drakensang** eindrucksvoll bewiesen, was mit kleinen Studios möglich ist, Geduld und Investitionswillen vorausgesetzt. Wenn die Macher von **Verliebt in Berlin** ein sehr gutes **Das Schwarze Auge**-Abenteuer hinbekommen, warum sollten die Schöpfer vom guten **Divine Divinity** keinen großartigen Nachfolger erschaffen können?

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Larian Studios**
ANBIETER: **DTP Entertainment**
TERMIN: **2. Quartal 2009**

DAS INTERFACE



EINGABE | Es ist selten, dass Entwickler Bilder des noch unfertigen Interfaces herausbringen. Bitte beachten: Das wird natürlich noch poliert!

QUICKMAPPING | Ohne Umweg übers Inventar rüsten Sie Ihren Charakter schnell situationsgerecht um.

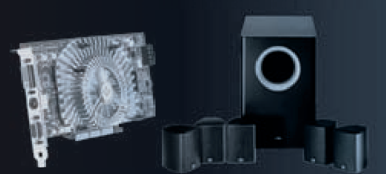
SCHNELLZUGRIFF | Das kennen Sie: Tränke und Ihre wichtigsten Spezialaktionen sind in dieser Shortcut-Leiste untergebracht.

HANDHABE | Die Anzeige für Ihre Primär- und Sekundärwaffe.

DRACHENWISSEN FÜR ANGEBER

Drachen gibt es in der Überlieferung fast aller menschlichen Kulturen: in der ostafrikanischen und nordeuropäischen Mythologie als zweibeinige geflügelte Echsen (Wyvern), in germanischen Sagen als flugunfähiger Lindwurm, in China als Feuer- und Wasserdrachen. Während im europäischen Kulturkreis drachenartige Wesen oft böse Dämonen darstellten, sind sie in Ostasien eher hochverehrte Gottheiten. Wahrscheinlich sind besonders Fossilien für die Entstehung der Fabelwesen verantwortlich – in Asien langhalsige Dinosaurier (daher sind dort Drachen in den Abbildungen auch meist erheblich dünner), in Europa massige Landsäugetiere (daher sind auch die hiesigen Drachen oft eher klopsig). Im gesamten westlichen Kulturkreis spielen die oft Feuer speienden Wesen eine gewaltige Rolle, auch zahlreiche Wappen und Flaggen tragen verschiedene Formen des Drachens.





ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT

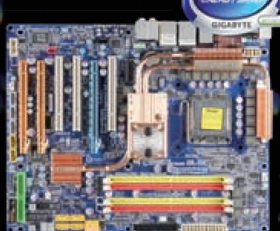


GIGABYTE™

Sockel 775 Mainboard

GIGABYTE GA-EP45-Extreme

- INTEL® P45 Chipsatz (bis zu 1.600 MHz Bustakt)
- Kupfer-Heatpipe mit Anschlüssen für eine optionale Wasserkühlung
- 4x DDR2-RAM (1.066 MHz, Dual-Channel)
- 1x U-133, 6x S-ATA II RAID
- 2x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe x16, 1x PCIe, 3x PCI
- 8x USB 2.0 • 2x Gigabit-LAN
- 8-Kanal HD-Sound
- ATX-Formfaktor



234,-

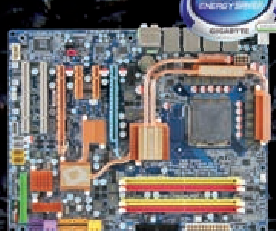


249,-

Sockel 775 Mainboard

GIGABYTE GA-EP45-DQ6

- INTEL® P45 Chipsatz (bis zu 1.600 MHz Bustakt)
- 4x DDR2-RAM (1.066 MHz, Dual-Channel)
- 1x U-133, 6x S-ATA II RAID, 2x S-ATA II RAID, 2x S-ATA II RAID
- 2x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x4, 1x PCIe, 2x PCI
- 8x USB 2.0 • 4x Gigabit-LAN
- 8-Kanal HD-Sound
- ATX-Formfaktor



219,-

Sockel 775 Mainboard

GIGABYTE GA-EP45T-Extreme

Das GIGABYTE GA-EP45T-Extreme ermöglicht leistungsstarke Sockel 775 Systeme auf Basis des INTEL® P45 Chipsatzes mit Unterstützung von INTEL® Core 2 Quad CPUs, bis zu 16 GB DDR3-Arbeitsspeicher sowie sechs Serial-ATA II Laufwerken.

- INTEL® P45 Chipsatz • 800-1.600 MHz FSB • 4x DDR3-RAM (1.800 MHz, Dual-Channel)
- Kupfer-Heatpipe mit Anschlüssen für eine optionale Wasserkühlung
- 1x U-133, 6x S-ATA II RAID • 2x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe x16, 1x PCIe x1, 3x PCI
- 8x USB 2.0 • 2x Gigabit-LAN • 8-Kanal HD-Sound • ATX-Formfaktor

Sockel 775 Mainboard

GIGABYTE GA-EP45-DS4

- INTEL® P45 Chipsatz (bis zu 1.600 MHz Bustakt)
- 4x DDR2-RAM (1.066 MHz, Dual-Channel)
- 1x U-133, 6x S-ATA II RAID
- 2x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe x4, 3x PCIe, 1x PCI
- 8x USB 2.0 • 2x Gigabit-LAN
- 8-Kanal HD-Sound
- ATX-Formfaktor

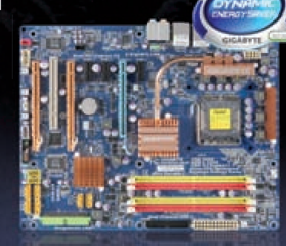


149,-

Sockel 775 Mainboard

GIGABYTE GA-EP45-DS3P

- INTEL® P45 Chipsatz (bis zu 1.600 MHz Bustakt)
- 4x DDR2-RAM (1.066 MHz, Dual-Channel)
- 1x U-133, 6x S-ATA II RAID
- 2x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe x4, 3x PCIe, 1x PCI
- 8x USB 2.0 • 2x FireWire • 2x Gigabit-LAN
- 8-Kanal HD-Sound
- ATX-Formfaktor



129,-

Sockel 775 Mainboard

GIGABYTE GA-EP45-DS3R

- INTEL® P45 Chipsatz (bis zu 1.600 MHz Bustakt)
- 4x DDR2-RAM (1.066 MHz, Dual-Channel)
- 1x PCIe x16 2.0, 1x PCIe 2.0 x8, 3x PCIe, 2x PCI
- 1x U-133, 6x S-ATA II RAID
- 8x USB 2.0, 2x FireWire
- 2x Gigabit-LAN
- 8-Kanal HD-Sound
- ATX-Formfaktor



114,-

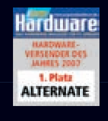
Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

Mehr von ALTERNATE gibt's auf den Seiten 110-111







24 Stunden Bestellhotline:

01805 - 90 50 40*

WWW.ALTERNATE.DE

BOOTSFAHRT | Mit Booten und Gondeln reisen Sie zwischen den Stadtteilen Venedigs und den Außenarealen.

DECK 13

Seit 2001 gibt es die Deck 13 Interactive GmbH. Bereits vorher hatten die Entwickler für die exotische Risc-PC-Plattform erste Spiele entwickelt – das entsprechende Label nutzt Deck 13 noch heute für Low-Budget-Produkte. Der Durchbruch gelang Ende 2005 mit **Ankh**, das zusammen mit **Geheimakte Tunguska** zu einem der besten Adventures der vergangenen Jahre zählt. Auch die Folgeprodukte, darunter **Jack Keane**, überzeugten. Obwohl technisch eher simpel, begeisterten die Produkte durch den stimmigen Gesamteindruck und viel Spielwitz. Neben **Venetica** sind auch Nachfolger für **Jack Keane** und **Ankh** in Planung.

Venetica

Von: Christian Burtchen

Der Tod ist Opfer einer List geworden – Sie müssen ihn retten, um das Gleichgewicht auf Erden zu sichern.

Am Konzept der Adventures hat sich in den vergangenen Jahren nichts geändert – außer dass eine Hotspot-Anzeige jetzt Standard ist. Warum sticht **Jack Keane** trotzdem aus der Masse der Point&Click-Abenteuer heraus? Es sind nicht das überragende Gameplay, richtungsweisende Grafik oder besonders geniale Puzzles. Nein, den Machern von Deck 13 ist es vielmehr gelungen, eine Geschichte mit guten Charakteren zu erzählen, die auch in Aktion noch menschlich wirken. Dem technisch überlegenen **Oblivion** gelang das nicht, die Charaktere sahen zwar technisch gut aus, natürlich, ja menschlich wirkten sie jedoch nicht.

Ein bekanntes Spielprinzip mit einer guter Erzählung und liebenswerten Charakteren mischen, das können sie, die Frankfurter Entwickler. Und nachdem sie sich in vier sehr guten Adventures (drei **Ankh**-Spiele und **Jack Keane**) bewiesen haben, folgt nun ein modernes Rollenspiel, das auf den Namen **Venetica** hört.

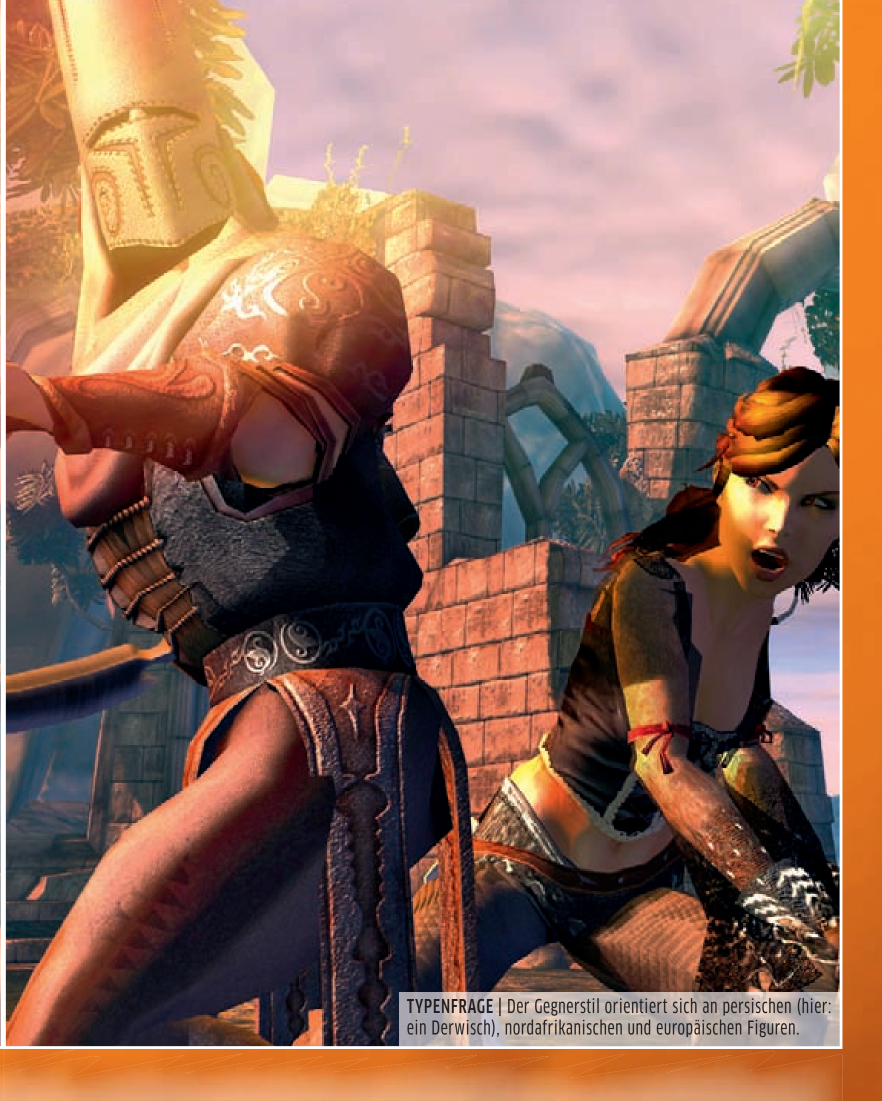
Es gibt viele Mythen über den Tod. Dass er schwarz gekleidet mit einer Sense herumläuft, vielleicht den Sterblichen gar Eis verkaufen möchte, kurz bevor deren Leben noch einmal als Film vor ihnen abläuft. Davon ist **Venetica** genauso weit entfernt wie vom üblichen „Ein böses Etwas bedroht die Welt mit Drachen, Orks und Groms"-Setting vieler Fantasy-Konkurrenten.

Der Tod hat eine Tocher, sie ist hübsch, heißt Scarlett und ahnt nichts von ihrem Schicksal. Der Tod wählt Menschen aus, die ihrerseits dafür zuständig sind, Sterbende ins Jenseits zu überführen. Der Tod wird überlistet, als der Auserwählte sich lieber okkulter

DAS SPIEL VOM TOD

Die Personifikation des Todes ist Bestandteil fast aller Kulturen. In der griechischen Mythologie kümmert sich Thanatos darum, die Entschlafenen ins Reich des Hades zu führen – eine auffällige Parallele zu **Venetica**. Im Gegensatz zur allgemeinen Annahme ist Charon lediglich für den Transfer per Fähre zuständig. Auch in der japanischen, hinduistischen und semitischen Welt finden sich zahlreiche Personifikationen des Todes. Künstlerische Verarbeitungen des Themas gab es natürlich schon vor **Venetica**. Besonders auffällige Ähnlichkeiten zum Spiel bieten die Erzählungen von Terry Pratchett (**Gevatter Tod**) und Thomas Mann (**Der Tod in Venedig**). In den **Sandman**-Comics ist ein im Gothic-Stil gekleidetes Mädchen der Tod. Auch in PC-Spielen treffen Sie den Gevatter immer wieder – natürlich in den **Scheibenwelt**-Spielen Terry Pratchetts. Die Darstellung des Todes als Sensenmann („Grim Reaper") findet sich besonders häufig. So holt dieser die Sims in **Sims 2** am Ende ihres Lebens ab. In **Grim Fandango** wird die Reise zentraler Bestandteil des Spiels: Manuel „Manny" Calavera (Bild links) arbeitet beim Department of Death, das den Transfer ins Reich der ewigen Ruhe organisiert.


UNTERIRDISCH | Die Katakomben sind nicht nur Versteck für weitere Gegner wie diesen Gargoyle, sondern oft auch ein alternativer Weg in bestimmte Gebäude.



TYPENFRAGE | Der Gegnerstil orientiert sich an persischen (hier: ein Derwisch), nordafrikanischen und europäischen Figuren.

10 FAKTEN ÜBER VENEDIG

Im Jahre 452 grüßten sich die vor den Hunnen Flüchtenden aus Oberitalien mit „Veni etiam" („Auch ich bin hierher gekommen") – daraus soll der Name der Stadt entstanden sein.

Venedig profitierte ab dem 9. Jahrhundert nicht nur stark von politischen Zwistigkeiten in Europa und guten Beziehungen zu muslimischen Herrschern, sondern auch von der Möglichkeit, Salz zu gewinnen. Salz war lange das einzige Mittel, um Nahrungsmittel frisch zu halten, und dementsprechend wertvoll.

Die Stadt gewann für die christliche Welt enorm an Bedeutung, als die Gebeine des Evangelisten Markus von Alexandria dorthin gebracht wurden. Der Bau des heutigen Markusdoms dauerte 82 Jahre.

Im vierten Kreuzzug überfielen die christlichen Kämpfer gar das ebenfalls christliche Konstantinopel (heute Istanbul) – angeführt von Enrico Dandolo, dem Dogen Venedigs.

Das heutige Venedig setzt sich aus über 100 Inseln zusammen. Insgesamt gibt es in Venedig rund 400 Brücken – im deutlich kleineren Amsterdam 1.300.

Fast alle Gebäude Venedigs sind auf sorgsam konservierten Pfählen errichtet worden – die Kirche Santa Maria della Salute ruht auf etwa 1,1 Millionen Pfosten!

Venedig ist laut der UNESCO ein schützenswertes Kulturdenkmal.

Seit Jahrhunderten ist die Stadt bei Touristen und deutschen Literaturfürsten sehr beliebt. 2001 war sie mit rund 14 Millionen Besuchern die meistbesuchte Stadt überhaupt. Allerdings belasten insbesondere Tagestouristen die Metropole ökologisch enorm.

Seit 1895 findet in Venedig die Biennale statt, eine der wichtigsten Kunstausstellungen der Welt.

Die Demo-Version von **Tomb Raider 2** spielte in Venedig und setzte die Stadt für damalige Verhältnisse optisch herausragend in Szene.

Magie zuwendet und somit das Gefüge aus Leben und Ableben durcheinanderbringt. Schlimmer noch, Antagonist Victor plant gar die Vernichtung des Todes. Und es ist an Scarlett, also an Ihnen, das wieder in Ordnung zu bringen.

Die Tragweite der Geschehnisse lernt Scarlett bereits während des tragischen Anfangs kennen. **Venetica** ist zwar Deck-13-typisch farbenfroh, aber durchaus dramatisch – denken Sie an **Jack Keanes** Vorgeschichte und subtrahieren Sie den überschwenglichen Humor. Natürlich bedienen sich die Entwickler überreichlich bei Kulturen und Klischees für die Gestaltung des fiktiven Venedigs im 15. Jahrhundert.

Als Tochter des Todes hat Scarlett einige besondere Fähigkeiten in den Genen, die sie zusammen mit den vier Waffentypen auch einsetzen muss, um Victors Schergen oder auch nur den Banditen in Venedig entgegenzutreten. Die Stadt ist in mehrere Abschnitte geteilt, erlaubt es Ihnen, auf den Dächern herumzusteigen, und verfügt stilecht über Katakomben und Kanäle.

Die Geschichte Veneticas zeigt bereits, dass die **Ankh**-Schöpfer



STIMMUNGSVOLL | Die Stärken des Beleuchtungssystems kommen in dieser Abendszene auf dem Markt besonders zur Geltung. Beachten Sie auch die Blickrichtung Scarletts.



TÖDLICHE OPTIONEN

Was können Sie mit der Tochter des Todes alles anstellen?



DEN KOPF BENUTZEN | Mit Toten reden, kämpfen – kein Problem für Scarlett. Die entsprechenden Fähigkeiten lassen sich im weiteren Spielverlauf ausbauen. Bis jetzt konnten wir sie allerdings noch nicht in Aktion sehen.

HANDEL TREIBEN | Typisch Frau: Scarlett sackt alles ein, was sie finden kann – und geht auch gerne einkaufen. Händler verlangen je nach Lage unterschiedliche Preise. Wollen Sie Waren für lau, brechen Sie in die Häuser ein – sollten Sie dabei aber erwischt werden, müssen Sie eine Strafe entrichten.

KÄMPFEN | Vier Waffenarten führt Scarlett mit sich und von jeder gibt es stärkere Versionen. Mit Hämmern können Sie Türen einschlagen, Säbel eignen sich besser zum Kampf gegen Banditen.

AKROBATIK | Nein, die Tochter des Todes kraxelt nicht an Wänden entlang wie eine gewisse Archäologin oder ein gewisser Assassine. Lediglich Leitern sind praktisch, um Dächer zu erklimmen.

BISSIG | Sofern Leitern oder Treppen dies ermöglichen, stolziert Scarlett auch auf Dächern. Dort lauern aber sogar tagsüber Banditen und so mancher Quest bringt noch schlimmere Gegner als diesen Stein-Gargoyle.

LICHTER DER STADT | In Tavernen trifft Scarlett potenzielle Questgeber und kann sich rollenspiel-typisch zur Ruhe setzen (oder legen), um ihre Lebensenergie zu regenerieren.

UNTERWEGS IN VENEDIG

HEFTIG | Mit einem Hammer setzt sich Scarlett in den Katakomben gegen diese Riesenkrabbe zur Wehr. Die Krustentiere sind eine Anspielung auf die urbane Legende gewaltiger Tiere in hiesigen Abwasserkanälen.

VENEDIG BEI NACHT | In der Dunkelheit wird Venedig noch einmal ein ganzes Stück gefährlicher, weil sich Räuber auf den Straßen herumtreiben. Die Kanäle aber bleiben davon wohl verschont.

sich jenseits ausgetretener Pfade bewegen wollen. Auch der erzählerische Stil des Spiels trägt das weiter. Cinematic RPG – da schrillen die Ohren des Journalisten, der gerade die fünfte Pressemitteilung des Tages mit den Worten „cineastische Inszenierung" gelesen hat. Jedoch: Die Dichte und Dynamik der Zwischensequenzen, die authentischen Gestik- und Mimikdarstellungen, das ist wirklich beeindruckend. Beispiel: Augen, die sich tatsächlich zum jeweiligen Gesprächspartner hinbewegen, haben im Genre Seltenheitswert. The Witcher erhält sie auch erst in der Enhanced Edition.

Geschichte gut, alles gut? Keineswegs, denn statt Rätseln stehen in Venedig jede Menge Quests zum Erfüllen und Schurken zum Erledigen bereit. Im Spielablauf ist Venetica dabei zwischen modernen Rollenspielen wie Oblivion und Action-Spielen wie Diablo 3 oder Titan Quest angesiedelt.

Kämpfe laufen mit einer äußerst simplen Mechanik ab: Linksklicks in halbwegs ausgeglichenem Rhythmus sorgen für aufeinander aufbauende, grazile Attacken inklusive kamerabeschwenktem Finishing Move. Diese Kombinationen lassen sich ausbauen, indem Sie die jeweiligen Talentpunkte verteilen.

Gegner besitzen verschiedene Angriffsbereiche. So sind die Riesenkrabben in den Kanälen etwa von vorne deutlich schwieriger zu knacken als von der Seite. Da hilft eine kleine Rolle nach links, die sich Scarlett wohl bei Lara Croft entliehen hat. Doch trotz der Trefferzonen, der angekündigten vier Waffentypen (jeweils unterschiedlich effektiv gegen bestimmte Gegner) und der Kombinationen – uns erschien das Kampfsystem einen Tick zu simpel, gerade wenn Venetica eher den Action-Anteil eines Two Worlds erreichen wird.

Das könnte im Wesentlichen daran liegen, dass wir die anderen im Wortsinne tödlichen Fähigkeiten Scarletts nicht sehen können. Spieldesigner Jan Klose führt als Beispiel eine Aktion auf, mit der Gegner ihre Ahnen vor Augen haben und so kurz erstarren. Scarlett kann die Geister der Verblichenen sehen. Mit dem zunehmenden Ausbau der entsprechenden Fähigkeiten sind auch Dialoge, Handel und Kämpfe möglich und in einem gewissen Rahmen sogar deren Rückkehr ins Reich der Lebenden.

In Prince of Persia: Sands of Time konnte der Prinz dank des namensgebenden Sandes der Zeit im Prinzip nie sterben. Klar, dass gerade die Tochter des Todes ebenfalls nicht einfach so ins Nirwana hopst: „Stirbt" Scarlett, erhebt sie sich aus ihrem vorübergehend toten Körper und Sie haben die Möglichkeit, sie neu und eventuell taktisch günstiger zu postieren.

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Auf den ersten Blick wirkt Venetica wenig innovativ. Auf den zweiten … auch nicht. Die Stärken des actionlastigen Rollenspiels liegen in der Erzählung und Charakterdarstellung – hier hat Deck 13 Großartiges geleistet! Wenn die Spezialfähigkeiten Scarletts das derzeit etwas monotone Kampfsystem beleben, wird Venetica definitiv eine Reise wert sein!

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Deck 13**
ANBIETER: **Dtp Entertainment**
TERMIN: **Ende 2009**



Handel, Kriegskunst, Diplomatie





Spiele die Antike!

Schaffe Dein Imperium - und erobere eine Welt mit mehr als 1 Million Spielern



http://pcgames.ikariam.de



© 2008 Gameforge Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Gameforge ist eine eingetragene Marke der Gameforge AG. Ikariam ist eine eingetragene Marke der Gameforge Productions GmbH.

VON KLEIN AUF FEIN: HELDENAUSBILDUNG



„WILLKOMMEN!" | Held Roger fragt baff: „Wie bin ich in dieser Fantasy gelandet?" In Bennett trifft er seinen Mentor.

HELDENTRAINING | Unter Bennetts Aufsicht lernt Roger das Kämpfen: in Echtzeit. Er übt mit Larry, der Holzpuppe.

Beutemachen gehört zum Rollenspielgeschäft. Wie schmutzig das ist, stellt Roger beim Ausnehmen dieses (noch) lebenden Moskitos fest. Seine Abneigung drückt er in der Sprachausgabe aus.

WÜRGREIZ | Grundkniffe erlernt, landet Roger im Sumpf. Dort soll er Insekten erschlagen, Gedärme auf Beute durchwühlen.

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN | Nach einigen Heldentaten hat sich Roger Respekt verschafft, dann erhält er eine Audienz beim Erzmagier.

Grotesque: Heroes Haunted

Von: Thomas Weiß (Text) / Robert Horn (Interview)

Wir haben die Entwickler nach dem Gaga-Grad dieser RPG-Satire gefragt. Einer war übrigens bei Gothic 3 dabei.

Alwayssummer **Days** und **Neverwinter Nights**. Das eine Mod, das andere dazugehöriger Bioware-Wirt, beides Anstoß für die Idee, Gegenstands-Kombinatorik aus Adventures mit Rollenspiel-Satire zu verquirlen. In einem Düsseldorfer Dungeon köchelt das Gebräu vor sich hin, dort verfolgen seine Mixer einen (noch) leisen Traum: Leise, weil das Team Silent Dreams heißt – darüber müssen Autoren ohne gelevelten Wortspielwiderstand dumme Witze reißen – und weil nach Ankündigung Ruhe ums Projekt einkehrte.

Noch bevor offiziell die Pauken für Presse-Previews ertönen, hat PC-Games-Diplomat Robert Horn den Creative Director und Lead Programmerer zum Auspacken gebracht. Der zweite formuliert das RPG-Gesetz der Moderne: „Große Welt, gutes Kampfsystem, dazu massig Items wie Monster." Sein Name lautet Carsten Edenfeld; ja, derjenige Edenfeld, der bei **Gothic 1** bis **3** die Programmierzügel hielt. „Das Konzept hat sich bewährt, doch wir wollen es an gezielten Stellen mit Innovation aufbrechen."

Damit meint Edenfeld zunächst das absichtlich Komische in **Grotesque**.Vor allem Genre-Klischees kriegen humoristische Prügel ab. So gerät das standardisierte Absuchen erschlagener Gegner nach Beute zu der Sauerei, die es ist: Als Held Roger einen Monster-Moskito erschlägt, befiehlt ihm sein Lehrmeister, das Insekt auszunehmen. Wir überlassen es der Vorstellungskraft unserer Leser hinsichtlich dessen, was geschieht, wenn Roger hinterher „Zerlaufenes Mücken-Auge 2x" in seinen Händen hält.

Womit die Brücke zur anderen Innovation gebaut wäre: den Gegenständen. Es findet sich nicht nur Beute in Kadaver-Gedärmen, auch Orte enthalten Objekte zum Mitnehmen und Kombinieren, Hotspots zum Anklicken und Begutachten. Kein **Oblivion**-Overkill, wo tausend Sinnlosigkeiten in tausend Schubladen liegen, sondern „handgemachte Quests". „Die kosten uns zwar mehr Zeit als typische ‚Suche zehn Eier'-Generika", sagt Edenfeld, „aber sie erzählen die bessere Ge-

INTERVIEW MIT **RAYK KERSTAN** UND **CARSTEN EDENFELD**

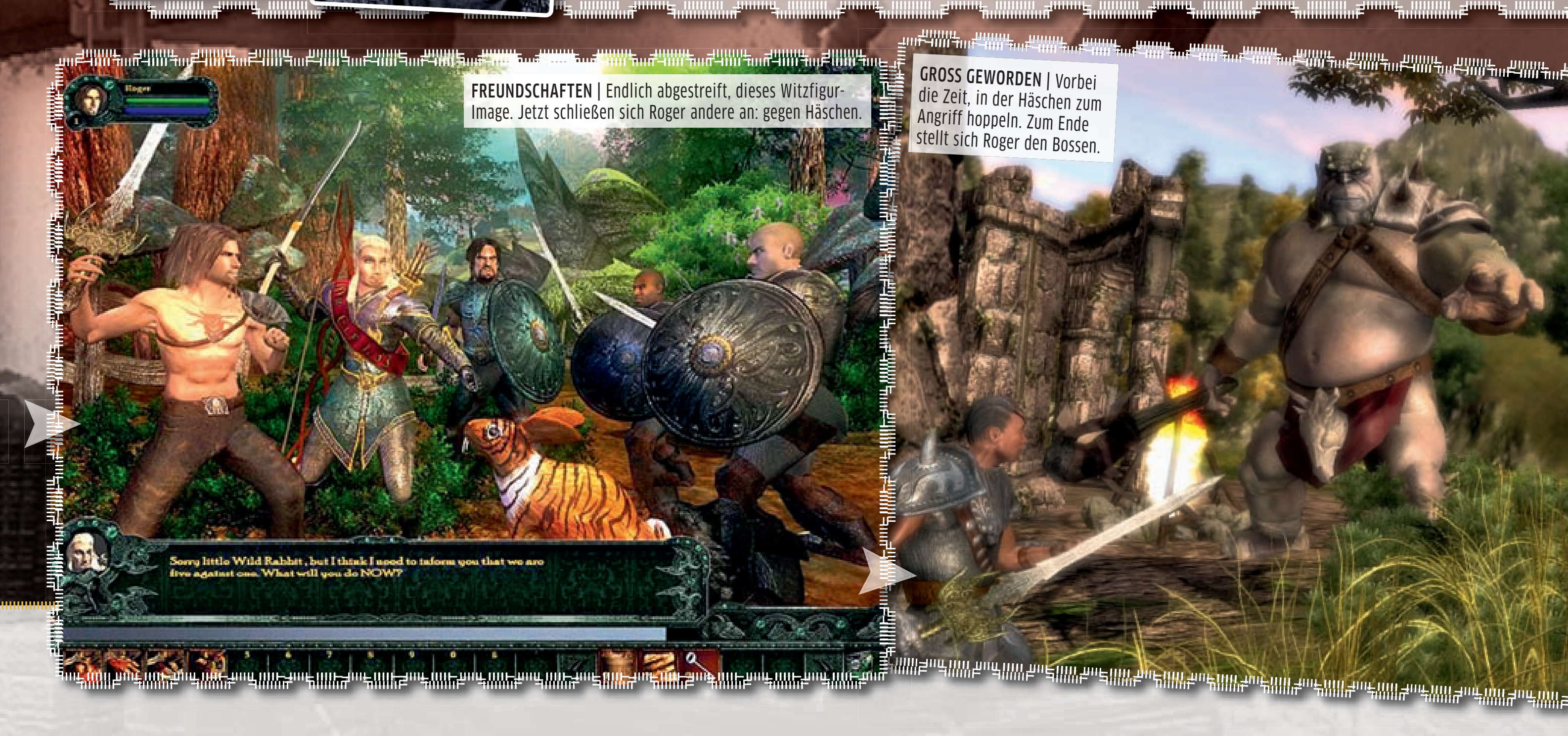
„Ein bisschen was von Guybrush, nur rockiger ...“

PC Games: Das Vertrauen in deutsche Rollenspiele ist, sagen wir: erschüttert. Wie geht ihr damit um?
Edenfeld: „Deutschland steckt in den Kinderschuhen, was Unterstützung für Spiele-Entwicklung betrifft. Wir brauchen zunächst also Vertrauen in uns selber. Im Herbst geht **Grotesque** in den Alpha-Status über, dann suchen wir starke Publisher als Marketing-Partner. Keine, die vorschnell Fehlerhaftes veröffentlichen. Im eigenen Team zählen realistische Planung, Sachkompetenz, Enthusiasmus, Eigeninitiative und, als Basis, eine etablierte Software, um das Rad nicht erst neu erfinden zu müssen.“
PC Games: Welche Software-Grundlage ist eure?
Edenfeld: „Die 7er-Version der deutschen **Vision Engine**, brandneu und mit allem ausgestattet, was moderne Spieler heute technisch erwarten.“
PC Games: Dürfen wir den Held selber basteln?
Edenfeld: „Da wir Adventure-Elemente in **Grotesque** haben, lautet die logische Konsequenz, einen echten Adventure-Helden vorzugeben: mit Charisma, Ausstrahlung, Ecken und Kanten. Ein bisschen was von Guybrush, nur rockiger ...“
PC Games: Ihr nennt das SRPG. Was heißt das?
Kerstan: „Zum einen steht das S für Social, weil etwa Quests nicht stets Kämpfe als Lösung vorsehen. Hierfür haben wir Features, die man sonst nur von Point&Click-Adventures kennt. Auch die Beziehungen zu NPCs sind in **Grotesque** sehr viel wichtiger als anderswo: Zwischen den Figuren kann sich echte Freundschaft entwickeln. Zum anderen steht das S auch für Story, denn die ist, obwohl quasi in jedem Spiel vorhanden, eines der vernachlässigten Elemente im RPG-Genre, speziell auf dem PC.“
PC Games: Welche Geheimnisse könnt ihr uns über die Story in **Grotesque** verraten?
Kerstan: „Roger (der Held) denkt, er könnte der Auserwählte sein, doch Fraktionen wie Söldner, Hochelfen oder Beschwörer sind genervt, sehen im E-Gitarristen einen Taugenichts. Er muss sich beweisen, Gefährten finden. Derweil hat es jemand auf sein Leben abgesehen. Wer gut und wer böse ist, das muss Roger herausfinden.“





EDENFELD UND KERSTAN sind Lead Programmer und Creative Director bei Silent Dreams.



FREUNDSCHAFTEN | Endlich abgestreift, dieses Witzfigur-Image. Jetzt schließen sich Roger andere an: gegen Häschen.

GROSS GEWORDEN | Vorbei die Zeit, in der Häschen zum Angriff hoppeln. Zum Ende stellt sich Roger den Bossen.

schichte.“ Bei der Story wollen die Entwickler klotzen. Creative Director Rayk Kerstan nennt das unglaubliche **Planescape: Torment** als Vorbild, fragt man nach den Charakteristika des draufgestreuten Humors. „Mir fällt zum Vergleich nur dieses Rollenspiel ein, wenn es um die Verkörperung von Selbstironie und Ernsthaftigkeit geht.“

Passend sollen die Charaktere schauspielern. In der Hauptrolle: Roger Sun, RPG-Fan, „Guitar-Hero“ (Zitat Entwickler). Der blinzelt plötzlich einer bilderbuchgleichen Fantasy-Welt entgegen, weiß von nichts und gefällt sich sogleich als ruhmreicher Avatar. Auf der Suche nach sich selbst. Zwischenzeitlich Drachen töten. Spaß. Solche Flauseln treiben ihm andere aus, etwa Dawnclaude & Solithaire, Vampire von Beruf. Die beiden hinterlassen eine Spur der Blutleere und als sie Roger begegnen, bewahren sie ihn zuerst vor dem Tod, nur um ihm dann ebendiesen zu prophezeien, am selben Tage noch, übrigens.

Irgendwann, mutmaßlich mitten im Bosskampf und diplomatisch zwischen den Stühlen seiner Mitstreiter stehend, die sich an die Gurgel wollen, statt das Böse zu vernichten – irgendwann erkennt auch der sich als Messias Wähnende, dass Prinzesinnen und Ritterschlag lausige Drecksarbeit vorausgeht: „So ein Stress“, seufzt er, als seine süße Seifenblase beim Aufeinanderkrachen verfeindeter Elfen und Menschen platzt. Und man darf von Krachen sprechen, was die Kämpfe anbelangt. Roger mag Rollenspiel-Fan sein, mit rosa Watteballchen wirft er nicht. Anfangs stehen einfache Schläge mit typischen Waffen an, später laufen wahrscheinlich die Physik-Berechnungen von Grafikkarten heiß. Denn Kerstan sagt: „Wir mögen, wenn Leute durch die Luft wirbeln oder andere spektakuläre Tricks durch Schlagkombinationen hinlegen.“

Hoffentlich kommt **Grotesque**, dieser Stunt von einem Rollenspiel, ohne Schrammen davon, wenn es „das bewährte Konzept gezielt aufbricht“, wie Ex-**Gothic 3**-Entwickler Edenfeld sich ausdrückt. Er weiß um die Hässlichkeit eines epischen Genickbruchs infolge Selbstüberschätzung. ❑

ERSTEINDRUCK

Thomas Weiß



Und wenn **Grotesque** groß ist, will es SRPG werden. Nicht ARPG. Auf Deutsch: kein Action-, sondern ein Social-RPG. Dieses Genre haben die Entwickler einfach mal für sich genommen und in meinen Ohren klingt das verrückt – gut so. Verrückt muss Silent Dreams draufhaben, wenn das geplante Gemisch aus Ironie und Ernsthaftigkeit schmecken soll.

GENRE: **Überwiegend Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Silent Dreams**
ANBIETER: **„Starker Partner“ (Kerstan)**
TERMIN: **„Vor Duke Nukem Forever und definitiv im Jahr 2009“ (Kerstan)**

WÜTENDE WEGGEFÄHRTEN | Der hochelfische Schwertmeister und der Zwergen-Ingenieur müssen vorerst auf ihre Hauptstädte verzichten.

Warhammer Online: Age of Reckoning

Von: Roland Austinat

Warhammer Onlines Beta-Test läuft reibungslos, doch das MMO kommt mit weniger Inhalten als geplant.

Die gute Nachricht zuerst: **Warhammer Online: Age of Reckoning** wird wie geplant im Herbst dieses Jahres erscheinen. Nun die schlechte Nachricht: wie Mythic Entertainments Firmenchef Marc Jacobs Mitte Juli bekannt gab, mit weniger Inhalten als angekündigt. Statt sechs der großen Hauptstädte, die in gewaltigen Schlachten erobert werden können, gibt es nur noch zwei: Altdorf und die Unvermeidliche Stadt mit je drei Dungeons, etwa einem Dutzend öffentlichen und rund 100 regulären Quests. Außerdem schickten die Entwickler vier der 24 Klassen auf die Strafbank: Hammerträger (Zwerge), Spalta (Grünhäute), Ritter des Sonnenordens (Imperium) und Schwarzer Gardist (Dunkelelfen) sind vorerst nicht mehr dabei. Marc Jacobs erklärte, dass diese Klassen einfach nicht so viel Spaß wie die anderen gemacht hätten und dass sich die Entwickler ähnlich wie bei den Städten lieber auf die anderen Klassen konzentrieren wollten.

Zwei Wochen vor dieser Mitteilung unternahmen wir auf einem Pressetag in Los Angeles einen weiteren Ausflug in die Fantasy-Welt von **Warhammer Online**. Unser Reiseführer war einmal mehr Associate Producer Josh Drescher, der uns stolz einige neue Entwicklungen vorführte. Etwa die vielfälti-

INTERVIEW MIT JOSH DRESCHER

„Im Beta-Test haben schon Hühner gegen Krieger gekämpft."

PC Games: **Warhammer Online** sieht fast komplett aus – was gibt's Neues?

Drescher: Wir haben unsere Tester vor Kurzem auf die ersten Stadteroberungen losgelassen. Die haben teilweise herrliche Bugs entdeckt:



JOSH DRESCHER ist Produzent bei Mythic Entertainment.

Wir hatten Spieler, die in einer Hauptstadt gestorben und dann auf der anderen Seite der Spielwelt wieder erwacht sind.

PC Games: Viele Online-Rollenspiele machen es ihren Spielern einfach, Modifikationen zu schreiben, die die Benutzeroberfläche erweitern oder bei kniffligen Bosskämpfen helfen. Wie haltet ihr es mit diesen Erweiterungen?

Drescher: Wir haben nichts dagegen. Zahlreiche Beta-Tester sind bereits dabei, solche Erweiterungen zu programmieren – manche arbeiten sogar mit unserem Team zusammen.

PC Games: Wir haben vorhin in einer Startzone Katapulte gesehen, doch es gibt bestimmt noch ein paar andere Belagerungswaffen?

Drescher: Ja, etwa den Rammbock, den vier Spieler gleichzeitig auf ein Tor donnern – je besser die vier dabei im Takt sind, desto effektiver zerbröselt der Rammbock das Hindernis. Was können die Verteidiger dagegen tun? Zum Beispiel einen Kessel mit kochendem Öl über die Mauer auf die Angreifer kippen, das einer eurer Zauberer vorher angezündet hat.

PC Games: RvR (Realm vs. Realm) startet von der ersten Minute und wirkt sich selbst in niedrigen Levels auf das globale Kräftegleichgewicht aus. Wie verhindert ihr, dass Charaktere mit hohem Level in Einsteigerzonen massenweise schwächere Gegner aufs Korn nehmen?

Drescher: Indem wir solche Typen in ein Huhn verwandeln! Die haben dann genau einen Lebenspunkt und einen Pick-Angriff, der einen Punkt Schaden verursacht. Es gab Szenen, in denen ein Rudel Hühner einen schwer angeschlagenen Krieger zu Tode picken wollte, der diese dann mit letzter Kraft erledigte.

▲ **GESUNDGESCHRUMPFT** | Zum Spielstart soll sich der epische Kampf zwischen Gut und Böse auf den Konflikt des Imperiums mit dem Chaos konzentrieren. Damit entfallen vier der sechs geplanten Fraktionshauptstädte.

▲ **NOCH MAL GLÜCK GEHABT** | Sigmarpriester, Schattenkrieger und Eisenbrecher (von links) sind noch im Spiel.

◀ **ZIEHT BLANK** | Freunde des Schwertmeisters (links) und Khaine-Jüngers (rechts), frohlocket, diese Charakterklassen bleiben euch erhalten. Dafür muss der dunkelelfische Schwarze Gardist weichen.

gen Möglichkeiten, Ihren Charakter zu einem einzigartigen Helden zu machen. Da wären beispielsweise unterschiedliche Farben, mit denen Sie Ihre Rüstung schmücken dürfen. Wir sehen rote Zeloten und komplett grüne Goblins, während unser Auserkorener in schwarz-roter Rüstung einen gefährlichen Eindruck macht. „Wenn ihr jemanden von Kopf bis Fuß in blutroter Montur seht, wisst ihr, dass er dafür einiges auf sich genommen hat", erklärt Josh Drescher. Damit sind auch gildenspezifische Farbkombinationen drin, mit denen sich Ihre Gildenmitglieder auf dem Schlachtfeld von anderen Spielern unterscheiden. Außerdem können Sie Hunderte von Trophäen sammeln – fünf davon passen in jedes Rüstungsset. Den Totenschädel eines getöteten Königs tragen Sie zum Beispiel auf der Schulter oder hängen ihn sich an den Gürtel. Das Sammeln dieser Trophäen soll nach Dreschers Worten nicht zulasten Ihrer wie immer kostbaren Taschen und Bankschließfächer gehen. Cooles Detail in diesem Zusammenhang: Ihre Gildenbank wird im Laufe der Zeit automatisch größer.

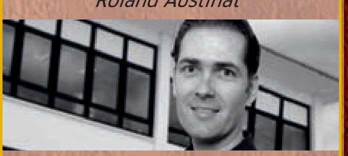
Die öffentlichen Quests sind eine der genialen Ideen der **Warhammer Online**-Designer. Ohne lang und breit nach Mitstreitern zu suchen, nehmen Sie an mehrteiligen Aufgabenserien mit feinen Belohnungen teil. „Viele der öffentlichen Quests setzen eine normale Mission fort", sagt Josh Drescher. „Zum Beispiel könntet ihr dabei sein, für eine Quest zwölf Trolle um die Ecke zu bringen. Das ist gleichzeitig der Beginn einer öffentlichen Quest, in der 75 Trolle ins Gras beißen müssen." Derweil geht die öffentliche Mission, die wir zusammen mit Drescher und einigen anderen Spielern angehen, in die zweite Runde: Jetzt müssen wir berittene Feinde stoppen und gleichzeitig Häuser der Gegner in Brand setzen. Das ist verhältnismäßig schnell erledigt, weil uns zahlreiche Mythic-Mitarbeiter an der Ostküste dabei helfen – dann ist der Endboss an der Reihe. Der verfügt über mächtig viele Lebenspunkte, doch unserem konzentrierten Ansturm ist er nicht gewachsen: Er segnet das Zeitliche und gleichzeitig öffnet sich ein Beutefenster. Unser Auserkorener steht in der Liste aller Mitwirkenden auf Platz 8, Josh Dreschers Schwarzork liegt abgeschlagen auf der letzten Position. Kunststück, schließlich konnte er sich nicht aufs Spiel konzentrieren, sondern musste uns unsere neugierigen Fragen beantworten.



VEREINTE KRÄFTE | Die Kräfte des Zerstörung konzentrieren sich nun auf die Vernichtung der Menschenmetropole Altdorf.

ERSTEINDRUCK

Roland Austinat



Dass **Warhammer Online** jetzt mit vier Klassen und vier Städten weniger ausgeliefert wird, finde ich schon etwas schade. Was ich zusammen mit Josh Drescher anspielen konnte, versöhnt mich allerdings wieder. Die epischen Stadtbelagerungen, öffentliche Quests, der Wälzer des Wissens und die zahlreichen Möglichkeiten, einen wirklich individuellen Charakter zu basteln, machen das Spiel noch immer zu einem Hit-Kandidaten.

GENRE: **Online-Rollenspiel**
ENTWICKLER: **EA Mythic**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **Herbst 2008**



GUT GEZIELT IST HALB GEWONNEN | Mit einem präzisen Energiestrahl setzen wir den Wachmann außer Gefecht.

LICHTSCHWERT-ROBOTER | Bei der Charaktergenerierung sind Ihrer Fantasie keine Grenzen gesetzt.

VIER GEWINNT | Genug Energiereserven vorausgesetzt, erwischen auch unsere Fernkampfwaffen mehrere Feinde auf einmal.

Champions Online

Von: Roland Austinat

Frische Helden braucht die Welt: In Cryptics neuem Online-Rollenspiel Champions Online kämpfen Sie gegen Außerirdische und Superschurken.

Superman, Batman, Spider-Man – Amerika liebt Superhelden. So sehr, dass Gordon MacDonald und Steve Petersen 1981 gegen den vorherrschenden Fantasy-Trend ein Pen&Paper-Rollenspiel namens **Champions** veröffentlichten, in dem die Spieler ihre eigenen Superhelden erschufen und spannende Abenteuer mit ihnen bestanden – wie im Comic. Wir springen ins Jahr 2008: Im nordkalifornischen Los Gatos ist bei den Cryptic Studios ein Superhelden-MMO in Arbeit. Sein Name: **Champions Online**. Das Ziel der Entwickler: ein Comic zum Mitspielen.

Die Welt von Champions Online ist die gute, alte Erde – versehen mit einigen Abweichungen von der Realität. Außerirdische wollen immer mal wieder den Planeten unterjochen, Verbrecherorganisationen wie ARGENT bieten ihre Söldnerdienste zahlungskräftigen Kunden an, die Terroristengruppe VIPER ist im Namen eines antiken Schlangengottes dabei, die Welt ins Chaos zu stürzen. Dazu kommen Schurken wie Dr. Destroyer, die entweder die Welt erobern oder sie in die Luft sprengen wollen. Kein Wunder, dass die Weltbevölkerung dankbar für jeden Helden ist, der sich der Probleme annimmt. Das wollen Sie doch, oder?

27 Jahre Superheldengeschichte – wie bringt Cryptic den Spielern die Ereignisse seit 1981 möglichst schonend bei? „Ihr lernt die Zusammenhänge im Verlauf eurer Missionen“, erklärt uns Zeke Sparkes, Lead Content Designer bei Cryptic. „Außerdem verflechten wir eure Aufgaben so ineinander, dass dadurch eine einheitliche Geschichte erzählt wird – auch wenn ihr mal nicht jede Missionsbeschreibung Wort für Wort lest.“ Jack Emmert, der als oberster Designer den schönen Titel Chief Creative Officer trägt, freut's: „Ich klicke normalerweise so schnell wie möglich durch langatmige Texte, um herauszufinden, was ich eigentlich machen muss.“ „Unsere Autoren schreiben aber spannende Geschichten, die sind zum Wegklicken zu schade“, frotzelt Sparkes zurück.

Wir sehen uns jetzt eine der größten Zonen des Spiels an: die Pazifikinsel Monster Island,



GUT & BÖSE

Zwar können Sie in Champions Online Ihren eigenen Helden zusammenbasteln, doch es gibt einige Figuren, die zum festen Inventar der Geschichte gehören. So wie diese beiden Herren hier, die Ihnen immer wieder begegnen:

Defender
Hinter Defender verbirgt sich der Computer- und Elektronikexperte James Harmon IV. Er stammt aus einer Familie von Abenteurern, aber er selbst hatte keine große Lust, sein Labor länger als nötig zu verlassen. Doch die katastrophale Schlacht um Detroit änderte seine Einstellung: Ein Jahr lang werkelte er danach an einem gepanzerten Spezialanzug, ausgerüstet mit Raketen und Strahlenwaffen. Anschließend zog Harmon nach Millennium City und gründete dort die Champions: eine Gruppe von Superhelden, die die Erde vor feindlichen Angriffen schützt. In **Champions Online** führen Sie Aufträge für Defender aus und kämpfen gelegentlich an seiner Seite.

Dr. Destroyer
Dr. Destroyer stammt ursprünglich aus Bayern: Der 1917 geborene Albert Zerstoiten arbeitete bei den Nazis an geheimen Militärprojekten, bis er gegen Kriegsende nach Amerika übersiedelte und am Atomwaffenprogramm mitwirkte. Danach setzte er sich nach Südamerika ab, nahm den Decknamen Dr. Destroyer an und baute sein kriminelles Imperium auf, mit dem er durch Waffenhandel und Schmuggelaktivitäten immensen Reichtum anhäufte. Mit einer Roboterarmee wollte er mehrfach die Welt erobern und versuchte 1992, Nordamerika dem Erdboden gleichzumachen. Erst mehrere Jahre später tauchte Dr. Destroyer wieder auf – doch wer verbirgt sich jetzt hinter der Maske?

BRUTZEL | Rohe Gewalt oder doch lieber Geisteskraft? Sie haben es bei der Charaktererstellung in der Hand.

▲ **ALIEN-ALARM** | In diesem Stronghold-Dungeon bedrängen uns zwei Lemurianer und ihr erstaunlich großer Kumpan.

nur einen Steinwurf von Japan entfernt. Hier versuchten Außerirdische vor ein paar Jahrzehnten die Invasion der Erde – leider vergeblich, doch die Monster, die sie zu diesem Zweck auf unseren Planeten verfrachteten, leben noch heute auf dem Eiland. Hier warten jede Menge Quests auf Sie: „Wenn ihr alle Aufgaben erledigen wollt, seid ihr damit locker 40 Stunden beschäftigt“, erklärt Zeke Sparkes. Auf den rund zehn Quadratkilometern von Monster Island befinden sich Dinosaurierfriedhöfe, enge Canyons und ein Vulkan, vor dessen Lavaausbrüchen Sie sich in Acht nehmen sollten. In verfallenen Ruinen buddeln die Lemurianer nach wertvollen Artefakten: Die Reptilienwesen, die ihr Aussehen beliebig ändern können, sind auf der Suche nach der Unsterblichkeit. Können wir die Missionen auf Monster Island alleine bewältigen? „Ja“, bestätigt Sparkes, „allerdings gibt es Nebenmissionen, die ihr mit mehr Spielern schneller bewältigt.“ Und dann wären da noch die Strongholds.

Das alte Problem: Sie mögen keine Quests, für die Sie mit Hunderten von Mitspielern um die Wette Sachen sammeln oder jagen müssen. Die Lösung: Machen Sie mit vier Freunden einfach ein Stronghold unsicher. Strongholds sind instanzierte Dungeons, die Sie im Schnitt eine Stunde beschäftigen sollen. Ein paar Worte zum Kampfsystem: Action, Action, Action. Und noch mehr Action. Wie wir etwas später selbst testen können, besitzt jeder Held mindestens sechs verschiedene Attacken. Eine kleine, schnelle, mit der Sie eine Energieleiste füllen, und fünf große, mit denen Sie besagte Leiste wieder leeren. Munitions- und Manaprobleme gibt‘s also keine. Auch das Ableben ist frustarm: Sie laufen von klug platzierten Auferstehungspunkten zurück ins Geschehen. In einem Stronghold sind diese Punkte sogar im Inneren der Instanz – bequemer geht‘s kaum noch. Trotzdem ist und bleibt **Champions Online** ein Rollenspiel: Sie rüsten mit zunehmender Erfahrung die Fähigkeiten Ihres Charakters auf und lernen neue Tricks oder Berufe. Letztere helfen Ihnen nicht nur dabei, epische Gegenstände herzustellen, sondern sind auch im Kampf nützlich. „Entsprechend ausgebildete Helden können in einem Stronghold einen kaputten Sicherheitsroboter reparieren, der anschließend auf eurer Seite kämpft“, erklärt Zeke Sparkes.

Die Welt von Champions Online ist eine klassenlose Gesellschaft. Rollenspieltypische Kategorien wie Krieger, Heiler, Magier und Schurke gibt es nicht. Sie legen zu Beginn des Spiels die Fähigkeiten Ihres Helden über ein Punktesystem fest. Zwar ist dadurch halbwegs gesichert, dass Beute, die erledigte Gegner zurücklassen, manchen Helden mehr als anderen nutzt, doch wie sieht es in einer klassischen Dungeon-Tour aus? Kann das nicht etwas schwierig werden, wenn sich fünf Haudraufs für einen Stronghold-Trip verabreden? Zeke Spar-

SUPERHELDEN IM INTERNET

Online-Rollenspiele mit Fantasy-Szenario gibt's wie Sand am Meer – doch die Superhelden-MMOs der Neuzeit passen alle in diesen Kasten.

City of Heroes/City of Villains
Die Zeit rast dahin: Schon 2004 erschien **City of Heroes**, das erste Superhelden-MMO von Cryptic Studios. Sie kämpften darin in und um Paragon City gegen allerlei Bösewichte. Ein Jahr später folgte **City of Villains**, in dem Sie erstmals Superschurken erstellen und den vielen Gutmenschen zeigen konnten, was eine Harke ist. Ende 2007 verkaufte Cryptic das Spiel an NCsoft, das bis heute kostenlose Inhaltsupdates veröffentlicht.



Champions Online
In weiser Voraussicht übernahmen die Cryptic Studios schon im vergangenen Jahr alle Rechte am Pen&Paper-Rollenspiel **Champions** – einem Regelwerk, das alle Comic-Zeitalter des letzten Jahrhunderts umfasst und Ihnen eine Spielwiese für eigene Helden bietet. Wenige Tage nach dem Aus für **Marvel Universe Online** gab Cryptic bekannt, jetzt an **Champions Online** zu arbeiten – das nennen wir: aus der Not eine Tugend machen.



DC Universe Online
Sie fragen sich, wo Superman, Batman und die anderen DC-Helden bleiben? Ganz einfach: in **DC Universe Online**, einem Online-Rollenspiel, das derzeit von Sony Online Entertainment in Austin, Texas entwickelt wird. Die Informationen zu diesem Titel fließen momentan nur spärlich, doch sollen Sie alle großen Schauplätze wie Gotham City und Metropolis unsicher machen und mit legendären Helden und Schurken interagieren dürfen.



Marvel Universe Online
X-Men, Spider-Man, Die Fantastischen Vier und viele andere Helden vereint in einem Online-Rollenspiel? Das war zu schön, um wahr zu sein. Zwar entwickelten die Cryptic Studios **Marvel Universe Online** im Auftrag von Microsoft und Marvel, doch im Februar dieses Jahres gab Microsoft bekannt, dass das Projekt eingestellt wird. Schade, denn Cryptics Erfahrung und das schillernde Marvel-Comic-Universum sahen vielversprechend aus.



SUPERSCHURKE | Der reptilienartige Lemurianer ist mit seinen Superkräften ein nicht zu unterschätzender Gegner.

kes windet sich: „Wir haben dafür natürlich eine Lösung, doch wie die genau aussieht, darf ich euch heute noch nicht verraten." Was bereits bekannt ist: Rund ein Dutzend Zonen wie Monster Island und Millennium City mit mindestens genauso vielen Strongholds sollen zum Verkaufsstart in **Champions Online** enthalten sein. Wie sieht es mit Spieler-gegen-Spieler-Inhalten (PvP) aus? Jack Emmert nickt: „Wer heute ein MMO ohne PvP-Funktionen veröffentlicht, hat ein echtes Problem. Bei uns gibt es keine getrennten PvP-Server, ihr könnt anderen Spielern stattdessen signalisieren, wenn ihr gegen sie kämpfen wollt. Darüber hinaus planen wir spezielle PvP-Zonen und -Quests." Zwischen den Zonen wechseln Sie mit Flugzeugen, Hubschraubern, U-Booten und den eigenen Flugfähigkeiten – allerdings nicht in Echtzeit, sondern mit einem Ladebildschirm. „Eine mehrstündige Reise um die Welt wollen wir niemandem zumuten", lacht Zeke Sparkes.

Die Optik von Champions Online ähnelt in der Tat einem Comic mit Helden im Cel-Shading-Look – „Comic-Shading", berichtigt uns der Leiter der grafischen Entwicklung Shayne Herrera. „Wir halten uns mit allzu wilden Texturen und Normal Maps zurück und mischen behutsam Cel-Shading und Normal Rendering." Nun gut. Das Ergebnis sieht jedoch prächtig aus: Die Akteure heben sich durch ihre Farbgebung vom etwas zurückhaltenden Hintergrund ab, die Superkräfte setzen noch mal eins drauf. Beim Erschaffen Ihrer Helden sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt: Soll Ihr Charakter einen Roboterarm besitzen? Unterschiedlich viele Finger an jeder Hand? Muskulös, schmächtig oder bullig sein? „Wir mischen die großen Arme und Beine japanischer Anime-Figuren mit den muskelbepackten Helden der

NIMM DAS, ELENDER | Auf die knackige Visualisierung der Heldenfähigkeiten legen die Entwickler besonders großen Wert.

FESTGEKLEBT | Kommen sie ihm zu nahe, wickelt Dr. Destroyer seine Gegner mit einem Netzprojektor ein.

DREI AUF EINEN STREICH | Unser kerniger Nahkampfheld wirbelt mit einer Spezialattacke mehrere Gegner gleichzeitig durch die Luft.

DER MANN MIT DER MASKE | Wer gibt sich als Dr. Destroyer aus? Der echte müsste heute schon über 90 Jahre alt sein.

amerikanischen Zeichentrickszene – und machen unsere Helden allesamt über zwei Meter groß“, erklärt Shayne Herrera. Sie bestimmen sogar, wie sich Ihr Held durch die Welt bewegt: Ob er wie ein Tier auf allen Vieren läuft oder benommen wie ein Zombie durch die Gegend torkelt. Ähnlichen Ideenreichtum lassen die Grafiker in den einzelnen Zonen walten: „Wir nutzen Farbfilter, um jeder Zone ihr ganz eigenes Flair zu verleihen“, sagt Herrera. „Manche Szenen werden sogar nur in Schwarz-Weiß ablaufen.“ Wir sind gespannt. Und freuen uns derweil über das Wettersystem, das sanft von einer Wetterlage zur nächsten wechselt: Düstere Wolken ziehen sich am Himmel zusammen und verdecken die Sonne, bevor es zu einem deftigen Gewitter kommt.

Schließlich dürfen wir selbst an den Controller – der an eine Xbox 360 angeschlossen ist. Denn: **Champions Online** erscheint nicht nur für den PC und Microsofts Konsole, die Spieler teilen sich auch die Server. Mit vorgefertigten Charakteren absolvieren wir zwei Missionen. Die erste entführt uns in ein Hochsicherheitsgefängnis, quasi das Alcatraz des **Champions**-Universums. Hier ist der gemeingefährliche Psycho-Schurke Menton seinen Häschern entkommen und hat einen Gefangenenaufstand angezettelt. Wir steuern einen fäusteschwingenden Helden namens Power Armor und verpassen den Aufrührern ein paar Backpfeifen, um den Energiebalken zu füllen und dann kernige Rundumschläge auszuteilen. Gegen die vereinten Kräfte von Journalisten und Cryptic-Mitarbeitern hat Mentor keine Chance.

Anschließend geht's in den Wilden Westen: Snake Gulch heißt der Vergnügungspark, in dem Roboter-Cowboys nicht mehr ganz richtig ticken. Die VIPER-Terroristen haben sie zu Killermaschinen umprogrammiert, um so ihre Wüstenbasis gegen Eindringlinge zu verteidigen. Das müssen wir rückgängig machen und die Blechkumpanen in die ewigen Jagdgründe schicken. Kurz darauf liegt deren Anführerin mit schmorenden Kabeln auf dem Boden.

Noch laufen die Kämpfe zu chaotisch und ohne große Zusammenarbeit ab. Das mag aber daran liegen, dass wir zum ersten Mal auf **Champions Online** losgelassen wurden und mit der Kontrolle unserer eigenen Helden mehr als genug zu tun hatten. Zum Schluss wollen wir von Zeke Sparkes wissen, was unsere Helden anstellen, wenn sie alle Missionen absolviert haben und die Strongholds wie ihre Westentasche kennen. Seine Antwort: „Wir haben jede Menge Ideen und Pläne, was Charaktere mit maximalem Level alles anstellen können. Genaues dürfen wir jetzt noch nicht verraten – aber es wird cool werden.“ ❑

ERSTEINDRUCK

Roland Austinat



Cryptics neuer Superhelden-Streich sieht schon ein Jahr vor dem Erscheinungstermin sehr gut aus. Der Comic-Look ist den Grafikern vortrefflich gelungen und fängt das schräge Parallelwelt-Szenario des **Champions**-Universums prächtig ein. Dafür lasse ich glatt jeden Blizzard-Ork links liegen. Doch Aussehen allein ist nicht alles: Gerne hätten wir noch ein paar Missionen mehr absolviert, gerne einen Superhelden selbst gebaut und gerne wären wir noch in einer anderen Zone herumgelaufen. Aber in den nächsten zwölf Monaten sollten wir dazu noch Gelegenheit bekommen – sonst müssen wir Dr. Destroyer einschalten.

GENRE: **Online-Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Cryptic Studios**
ANBIETER: **2K Games**
TERMIN: **Herbst 2009**

DICKER WUMMS | Mit dem Raketenwerfer zerlegen Sie jedwedes Gebäude in Sekunden. Der Umgang mit dem Gerät will aber gelernt sein.

Far Cry 2

Von: Christian Schlütter

Die Steppe brennt! Ubisoft Montreals Far Cry 2 entwickelt sich immer mehr zum Innovationsfeuer.

Die Floskel „realitätsnaher Tag-Nacht-Wechsel“ überliest der geneigte Käufer gerne mal auf dem Spielekarton. Denn meistens hat der angepriesene Tagesrhythmus überhaupt keinen spielerischen Einfluss. Geht es nach Ubisoft, müssen sich bald alle Möchtegern-Zeitumsteller unter den Entwicklern warm anziehen. Denn in **Far Cry 2** hat die Tageszeit echten Einfluss auf das Spielgeschehen.

Beispiel gefällig? Einer Ihrer elf virtuellen Kollegen (acht Männer, drei Frauen) möchte, dass Sie eine Pipeline in die Luft jagen. Leichte Aufgabe, denkt sich der shootererprobte Weltenretter und stürmt los. Leider sind die KI-Kontrahenten in **Far Cry 2** etwas hartnäckiger als die Durchschnitts-Dummbatze der Konkurrenz. In der hellen Savannen-Sonne erkennen Sie die Söldner schon von Weitem und schlagen Alarm. Ihr Frontalangriff dürfte so keine halbe Minute dauern, bevor Sie flankiert und niedergeschossen werden. Die Mitstreiter raten deshalb zum Angriff bei Nacht. Also hauen Sie sich auf eine Matratze in Ihrer Barracke und warten auf die Dunkelheit, in der Sie erst einmal auf Erkundungstour gehen. Mit Ihrem Fernrohr legen Sie sich auf einen nahen Hügel und spähen den Vorposten aus. Feine Neuerung bei **Far Cry 2**: Alle wichtigen Details, die Sie so erblicken, werden flugs auf Ihrer Übersichtskarte eingetragen. Dazu gehören Gegner und Scharfschützenstellungen genauso wie Verbandskästen und Munition. Wer also eine Weile beobachtet, kann sich in Ruhe eine Taktik zurechtlegen, bevor die Hölle losbricht.

Noch mehr als im Vorgänger aus dem Hause Crytek ist in **Far**



TIERISCH | Geschöpfe wie diese Zebras gehen ihrem eigenen Tagesablauf nach und stehen morgens an anderen Plätzen als abends.

KIMME UND KORN | Das Missionsziel Pipeline ist erreicht. Jetzt müssen wir nur noch die Wachen ausschalten und die Röhre in die Luft jagen.

NACHTWACHE – SO SPIELT SICH FAR CRY 2!

Kaum ein Shooter wird in diesem Jahr mehr Entscheidungsfreiheit bieten als Far Cry 2. Generell können Sie jede Aufgabe auf hunderte verschiedene Arten angehen.

So könnte eine **Far Cry 2**-Mission im Dunkel der afrikanischen Nacht ablaufen! Stiefel an – los geht es!

PLANEN | Mit zwei unserer Kollegen besprechen wir die Aufgabe. Dabei erfahren wir, welche Ziele vorgesehen sind und wo Gefahren lauern.

SPÄHEN | Im Schutze der Nacht spähen wir das feindliche Lager aus und merken uns die Position der Wachen.

ANSCHLEICHEN | Das Auf-der-Lauer-Liegen hat sich gelohnt. Dieser Wachposten hat uns nicht kommen sehen und ist gleich Geschichte.

ABFACKELN | Wir wurden doch noch entdeckt und mussten umdenken. Mit schweren Waffen haben wir das Lager zerlegt.

Cry 2 demnach die richtige Vorgehensweise relevant. Schleichen Sie sich rücklings in feindliche Gefilde? Legen Sie einen Widersacher nach dem anderen mit Ihrer schallgedämpften Pistole um? Stiften Sie Verwirrung im Feindeslager, indem Sie eine Reihe von Öltanks hochjagen? Die Wahl bleibt Ihnen überlassen. Der Nachtfaktor bringt dabei sowohl Vorteile als auch neue Aufgaben. Denn wenn die Sonne nicht mehr scheint, knipsen die Feinde natürlich die künstlichen Lichter an. Wer trotzdem ungesehen bleiben will, sollte nach und nach die Birnen ausschießen.

Eines aber ist sicher: Irgendwann fliegen die Fetzen! In den letzten Monaten hat Ubisoft Montreal noch einmal ordentlich an der Effekte-Schraube gedreht. In vielen Videos ist jetzt der Raketenwerfer zu sehen. Das durchschlagskräftige Flammenrohr verhält sich weitaus realistischer als in anderen Shootern. Wer schlecht zielt, riskiert ein unkontrollierbares Geschoss. Spektakulärer noch: Auf ihrem Weg zum Ziel setzt die Rakete trockenes Gras in Brand. Auch hier hat Ubisoft Wort gehalten. Die Flammen gehören zum Besten, was man bis jetzt im Genre gesehen hat, und greifen außerdem realistisch auf umstehende Gebäude über. Ein clever gesetztes Feuerchen kann so eine verheerende Verwüstung im Feindeslager auslösen.

Strecken Sie die Gegnerhorden trotz aller Taktik und Feuerkraft doch einmal zu Boden, ist Ihnen der virtuelle Tod trotzdem noch nicht sicher. Teamkollegen ziehen Sie geschickt aus der Gefahrenzone und verabreichen Ihnen eine heilsame Spritze. Mit teils martialischen Skripts dargestellt (ein eingerenkter Finger, ein ausgespuckter Zahn) kommt der Protagonist dann wieder auf die Beine.

Die offene Spielwelt (Ubisoft verspricht 50 Quadratkilometer ohne Ladezeiten und 50 Stunden Spielzeit) verschafft den Entwicklern derweil ein Luxusproblem: Eine Demo zu **Far Cry 2** wird es nicht geben. Die Entwickler können sich einfach nicht entscheiden, welchen Teil der Spielwelt man vom Rest loslösen könnte. Das lässt hoffen!

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Anders als viele meiner Kollegen stehe ich den Crytek-Shootern eher mit gemischten Gefühlen gegenüber. Umso mehr überrascht es mich, was Ubisoft aus der Lizenz macht. Anstatt einfach ein weiteres Dschungel-Gemetzel zu veranstalten, packen die Kanadier mehr und mehr Ideen in das unverbrauchte Afrika-Szenario. Bitte weiter so!

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **Ubisoft Montreal**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **Herbst 2008**

GESCHWIND DURCH DIE STEPPE – DIE FAHRZEUGE

Mörderkutschen und der Tod von oben - PC Games wirft einen Blick in den reichlich ausgestatteten Fuhrpark von Far Cry 2.

Ganze 50 Quadratkilometer afrikanischer Steppe will Ubisoft in **Far Cry 2** frei begehbar machen. Da braucht der Held von Welt natürlich auch geeignete Fortbewegungsmittel, um den Bösewichtern entgegenzutreten. Wir haben uns für Sie drei Beispiele angesehen. Wer mit dem Vorgänger vertraut ist, dürfte sich dabei schnell zurechtfinden.



Der Hängegleiter Schon aus dem Vorgänger bekannt, feiert der Hängegleiter in **Far Cry 2** seine furiose Rückkehr. Von weit oben beobachten Sie die Feinde und erreichen steile Berghänge, um von dort aus Überraschungsangriffe zu starten.

Flugzeuge und Boote Hier ist eines der Kleinflugzeuge in den Boden gekracht. Jedes Gefährt, das im Spiel zu sehen ist, soll man benutzen dürfen. Macht Ubisoft dies wirklich wahr, gehen Sie auch per Flugzeug oder Boot auf Banditenjagd.





Der Jeep In Afrika das Fortbewegungsmittel schlechthin. Auch Klimaschützer werden in **Far Cry 2** nicht umhinkommen, den Spritfresser zu benutzen. Denn das Allradgetriebe bringt Sie schnell und zuverlässig an den Zielort.

Von: Robert Horn

Gewöhnliche Nazis, eine ungewöhnliche Frau und noch ungewöhnlichere Ideen: Steckt alles in Velvet Assassin.

IN FARBE UND BUNT | Die Farbgebung des Schleich-Shooters ist überraschend anders und der ganze Stolz der Entwickler.

WIESELFLINK | Violette setzt weniger auf Waffengewalt, dafür auf Schläue und Hinterlist.

Velvet Assassin

FÜR DIE FREIHEIT

Kämpferin Violette stellt sich im Zweiten Weltkrieg dem Nazi-Regime entgegen. Ihre Stärken: Täuschen & Tarnen.

Rotzfrech und genüßlich breiten wir hier mal ein Klischee über Frauen aus: Die können einfach niemals still sein. Ständig werden Informationen (ob wichtig oder unwichtig, spielt keine Rolle) ausgetauscht, falls kein Opfer zur Hand, per Telefon in die Welt hinausgetratscht oder im Monolog einfach sich selbst vorgebetet.

Alles Quatsch. Es gibt tatsächlich holde Weiblichkeit, die so still sein kann, dass Ahnungslose direkt an ihr vorbeischreiten, ohne etwas zu bemerken. Zumindest im Computerspiel. Der Name dieser unglaublichen Person? Violette, Kämpferin gegen die Nazis und Spionin hinter feindlichen Linien.

In **Velvet Assassin**, das früher auf den belanglosen Namen **Sabotage** hörte, schlüpfen Sie in Violettes Rolle. Die liegt zu Beginn des Schleich-Shooters schwer verletzt in einem Krankenhaus, leicht bekleidet mit einem Nachthemd. In ihren Träumen erleben Sie dann die zwölf Missionen, die zu Violettes Lage führten: Sie bringen hochrangige Deutsche um, schmuggeln Giftpillen zu gefangenen Verbündeten und zerlegen ganze Fabriken, um die Nazis am Vormarsch zu hindern. Kurzum: Sie legen das Dritte Reich mal eben von innen heraus lahm. Klingt nach einem Sam Fisher im Zweiten Weltkrieg? Nicht ganz. Denn die Hamburger Replay Studios, Entwickler von **Velvet Assassin**, inszenieren ihren Titel mit Stilmitteln, die für Schleichspiele eher ungewöhnlich sind.

Der Bildschirm kommt mit Spärlichem aus. Denn ausufernde Anzeigen wie in vergleichbaren Titeln gibt es nicht. Stattdessen zeigt ein Schimmern um die Heldin an, ob sie gut getarnt im Schatten steht oder lieber noch ein wenig weiter in die dunkle Ecke rücken sollte. Ähnliches gilt für Angriffe. Sobald sich Violette einem Gegner nähert, zeigt ein wilder, roter Farbton die günstigste Gelegenheit zum Zustechen an. Das Meucheln des Opfers läuft dabei in verschiedenen Animationen ab und wird brutal in Szene gesetzt.

Besonders gewöhnungsbedürftig dürfte wohl der Einsatz von Morphium-Spritzen sein. Die verlangsamen die Zeit, sodass Violette in aller Ruhe an Nazi-Schergen heranschleichen und etwa die Sicherungsbolzen ihrer Handgranaten lösen kann. Das Besondere in solchen Situationen: Die Farbgebung des Spieles wechselt zu einem schummerigen Rotlicht, während die Heldin nicht mehr in Lederjacke oder „geliehener" Uniform zu sehen ist, sondern im hauchdünnen Nachthemd.

Nanu? Wie passt das denn ins Bild? Ganz einfach. Bestimmte Szenen, etwa der Morphium-Einsatz, und besonders grausame Sequen-

VERSTECKSPIELE | Unerkannt huscht Violette über Dächer, um ihren Häschern zu entgehen.

◀ **DAS ENDE AM ANFANG** | Im Bett eines Krankenhauses beginnt **Velvet Assassin**. Violette ist schwer verletzt.

▼ **HILFESUCHEND** | Im Traum erlebt die Kämpferin für die Freiheit ihre Missionen erneut, immer wieder plagen sie Albträume.

DUNKLE ZEIT | Die düstere Welt von **Velvet Assassin** zeugt von Brutalität, was sich am unheimlichen Gegner-Design zeigt.

▼ **FREMD** | Bei Traumsequenzen wechselt die Farbgebung zu einem schummerigen Rot, Violette ist mit einem Nachthemd bekleidet. Sehr gewöhnungsbedürftig.

zen oder Orte sind eigentlich Albtraumsequenzen, Violette träumt alles. Um den Schrecken des Gesehenen hervorzuheben sowie Violettes Verwundbarkeit, ihre Schwäche und Hilflosigkeit zu zeigen, kleiden die Entwickler ihre Protagonistin in das nächtliche Gewand.

Zusätzlich sorgen weichgezeichnete Optik und Schliereneffekte für intensives Bildmaterial, das bleibende Erinnerungen schaffen will. Das klingt erstaunlich ungewöhnlich. Ob den Spielern dieser Kniff gefallen wird?

Das Waffenarsenal der Widerstandskämpferin umfasst die Schuss- und Stichwaffen des Zweiten Weltkrieges, alle originalgetreu nachgebaut. Mit purer Feuerkraft haben Sie allerdings wenig zu lachen, weshalb sich die Hamburger Entwickler ein dynamisches Licht-und-Schatten-System ausgedacht haben. Dunkle Ecken bleiben eben nicht dunkel, wenn der gleißende Strahl eines Suchscheinwerfers drüberfährt. Natürlich nutzen Sie diesen Umstand auch zu Ihren Gunsten und huschen so geschickt von Schatten zu Schatten.

Bestimmte Attribute, die Sie für das Beenden der Missionen erhalten, helfen zusätzlich, Violette durch die finsteren Levels zu leiten. Damit bestimmen Sie, je nach Spielstil, ob die Kämpferin eher im Dunkeln und trickreich zu Werke geht oder lieber die grobe Kelle schwingt und dadurch jede Menge Lärm verursacht. Sie sehen, selbst eine Frau wie Violette kann nie vollständig leise sein. In diesem Fall ist das aber auch gut so. ❑

ERSTEINDRUCK

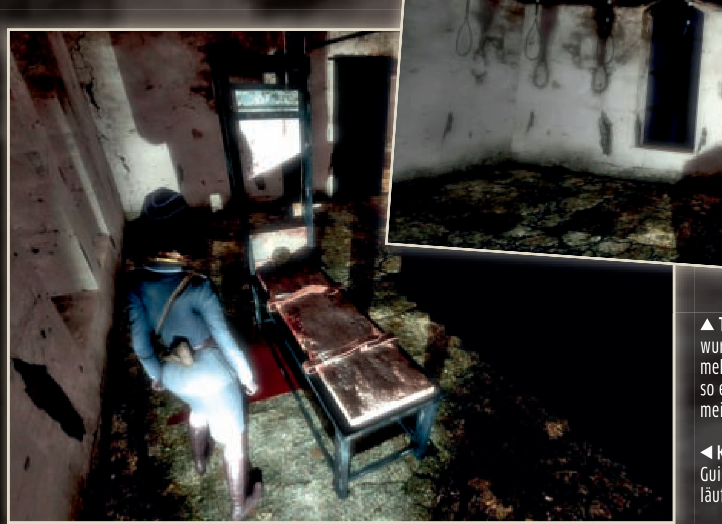
Robert Horn

Bei Szenarien aus dem Zweiten Weltkrieg bin ich immer skeptisch, ich mag diese ganze Hakenkreuz-Thematik nicht. **Velvet Assassin** zeigt in Bildern geradezu überdeutlich die Schrecken dieser Zeit und setzt auf Farben, um Stimmung zu transportieren. Das könnte klappen – oder ganz furchtbar nach hinten losgehen. Die Story muss sitzen! Ich leg mich erst fest, wenn ich es angespielt habe.

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Replay Studios**
ANBIETER: **CDV**
TERMIN: **3. Quartal 2008**

GRAUSIGE ZEIT

Der Nazi-Terror gehört zu den schlimmsten Kapiteln der Geschichte. Velvet Assassin hält teilweise schonungslos drauf:



▲ **TODESRAUM** | Solche Hinrichtungsstätten wurden von den Nazis tatsächlich genutzt, um mehrere Menschen gleichzeitig zu hängen. Gehört so etwas wirklich in ein Computerspiel? Was meinen Sie?

◀ **KEIN SPASS** | Ebenfalls im Spiel zu finden: Guillotinen. Angesichts des realen Hintergrundes läuft uns ein kalter Schauer über den Rücken.

ECHTE HELDIN

Der Spielcharakter Violette orientiert sich an einer im Zweiten Weltkrieg operierenden Spionin:

Die echte Violette, Nachname Szabo, war eine Widerstandskämpferin, die im Zweiten Weltkrieg für die britische Regierung arbeitete. Ausgebildet an verschiedenen Waffen, arbeitete die Französin unter anderem in ihrem besetzten Heimatland, um den französischen Widerstand aufzubauen.

1944 wurde Violette Szabo jedoch von deutschen Truppen gefasst, gefoltert und kurz vor Kriegsende im Konzentrationslager Ravensbrück hingerichtet. Sie starb im Alter von 23 Jahren. Postum verliehen Frankreich und England der Kämpferin verschiedene Auszeichnungen, etwa das „Croix de Guerre" oder den „Order of the British Empire".

AUF DVD
• Video zum Spiel

SAUBER! | Die Figuren und speziell die Helme, Augen und Schatten auf den Gesichtern beeindrucken, während die Umgebung nicht ganz mithalten kann.

Brothers in Arms: Hell's Highway

Von: Ansgar Steidle

Nur zwei Kapitel aus Matt Bakers neuem Feldzug? Zu schnell vorbei, wir wollen mehr!

DAS ist **Hell's Highway**? Boah, sieht das gut aus!", „Schaut euch mal die Schatten auf dem Gesicht an! Und der Helm – total plastisch …", „Hey, deine Bazooka-Jungs hauen ja ganz schön rein." Redakteurs-Rudelbildung vor dem Monitor – ein selten zu beobachtendes Schauspiel und Indikator für besonders beeindruckende Unterhaltungssoftware. Obendrein spricht für den Taktik-Shooter **Brothers in Arms: Hell's Highway**, dass die Kollegen nicht Maulaffen feilhalten, sondern ihrer Faszination verbal Ausdruck verleihen.

Vor allem die ausgedehnten Zwischensequenzen überraschen. Positiv, mit außerordentlich hohen optischen Qualitäten und einer für computergenerierte Akteure außergewöhnlich guten Mimik. Und: Wir erfahren viel über die Soldaten. Gut gelaunt sehen wir die – teils bekannten – Burschen noch vor dem Abflug zwischen Zelten in England pokern, flachsen, planen. Wir ertappen uns dabei, wie wir instinktiv unsere Anspruchs-Messlatte auf Kino-Niveau hieven. Unfair, denn so nehmen wir das Gesehene statt als herausragende Computerinszenierung als B-Movie wahr, wobei



SPORTLICH | Statt unbeholfen über Hindernisse zu hopsen, setzen Sie nun galant über Mauern und Zäune hinweg.

HI THERE. FRIENDS? | Pathos-Kost, Heroen und Klischee-Nazis wie in dieser Sequenz sollten Sie verdauen können.

KOPF RUNTER! | Lastensegler? Ein vertrauter Anblick. Ungewöhnlich dagegen: Sie gehen endlich auf Knopfdruck in Deckung, die Kamera schwenkt hinter den Spieler.

KA-WUMM! | Sie kommandieren Bazooka-Schützen oder Mörsertrupps, an anderer Stelle ordern Sie Artillerie- und Luftschläge.

RAMBO | Mit einem gemopsten MG 42 im Arm durchstreifen wir im Alleingang ein Anwesen. Unser Team hält draußen die Stellung.

ACTION-CAM | Ob wir in der Verkaufsversion hierzulande Volltreffer in Nahaufnahme und Zeitlupe sehen? Abwarten.

WILDE HORDE

Das Trüppchen macht Schabernack, unterhält sich im Kampf und bespricht zu Beginn einer Operation die Ziele.

die Figuren sporadisch tatsächlich an Laienschauspieler erinnern. Negativ lediglich: Die Unreal Engine 3 als optische Grundlage mag noch so gut sein, dennoch kaschiert sie nicht, dass die Entwickler auch im dritten Anlauf trotz starker Anlehnung an Serien wie Band of Brothers in puncto Dramatik und Atmosphäre nicht an die Vorbilder herankommen.

Wie schon bei Earned in Blood erfahren wir das aktuellste Geschehen zuerst und spielen die Einsätze bis zu dem Punkt nach beziehungsweise erleben sie als Rückblenden.

Nach unserer Landung im Feindesland sichern wir die Landezone für andere Gleiter. Ähnliche Aufgaben kennen wir aus den Vorgängen und freilich blieb das Spielprinzip unangetastet: Per Mausklick lassen wir unser Feuerteam Sperrfeuer auf Stellungen legen, damit unser zweiter Trupp oder wir die in die Deckung gezwungenen Gegner flankieren können. Interessanter der Auftrag, bei dem wir ein großes Anwesen stürmen, in dessen Vorhof ein Glockenturm, darin ein stationäres MG. Fiese Nummer, mit normalen Mitteln gibt es praktisch kein Rankommen, dagegen ist das Ziel ideal für unser neues Bazooka-Team. Im direkten Schlagabtausch hilflos, reißt deren Geschoss hier ein riesiges Loch ins Gebäude – Gefahr gebannt. Näher am Haupthaus geraten wir unter schweres Feuer, im Eifer des Gefechts findet der Protagonist einen Seiteneingang. Schnitt.

Im Alleingang mischen wir die Besatzer in den Zimmern zwischen Billardtisch und Polstermöbeln auf, zeitweise mit einem MG 42 im Anschlag. Understatement ist anders. Auch hier leistet uns das neue Deckungssystem gute Dienste, wir schmiegen uns neben eine Türzarge und werfen eine Granate um die Ecke. Insgesamt flutschen die Kämpfe deutlich besser als bisher. Und was die versprochene Abwechslung betrifft: Es war uns jedenfalls ein Vergnügen – wenngleich ein kurzes. ❑

DIE OPERATIONEN IN BROTHERS IN ARMS

Brothers in Arms orientiert sich an den Einsätzen eines Teils der Fallschirmspringer der 101. US-Luftlandedivision im Zweiten Weltkrieg. Bisher ging es ab dem D-Day durch die Normandie. Dritte Station: Operation Market/Garden, Holland.

Die Einsätze von Sergeant Matt Baker und Sergeant Joe Hartsock sowie deren Kameraden sind eng miteinander verwoben und werden in den zwei Vorgängern abgehandelt. Während sich der erste Teil Road to Hill 30 noch stocksteif dem „Festnageln, flankieren"-Prinzip verschrieb, wenig taktischen Anspruch hatte und so schnell eintönig wurde, ließen die Schlachtfelder in Earned in Blood dem Spieler mehr Freiheiten. Zudem hatten die Gegner viel dazugelernt. Leider war das Spiel technisch nicht mehr auf der Höhe, was sich nun mit der dritten Episode augenscheinlich ändert.

◀ **ROAD TO HILL 30** | Sie spielen Sergeant Matthew Baker, 502. Fallschirmjägerregiment der 101. US-Luftlandedivision, Fox Kompanie, der ab dem 6. Juni 1944 in der Normandie operiert.

▼ **EARNED IN BLOOD** | Fast parallel zum Geschehen des ersten Teils schlüpfen Sie in Corporal Joe Hartsocks Rolle, der zeitweise ein Mitglied in Bakers Gefolge war.



ERSTEINDRUCK

Ansgar Steidle



Hup Holland hup! Gut, gerade mal zwei Levels sind eigentlich zu wenig, um ein Spiel schon über den grünen Klee zu loben. Trotzdem: Das deutlich actionbetontere Kampfgeschehen (MG-Nest? Bazooka vor!) tut dem Titel gut, ebenso wie die vielfältigen Aufgaben. Obwohl, etwas mehr Feingefühl bei den Zwischensequenzen hätte ich mir gewünscht – und Hell's Highway würde mich gleich noch mehr reinziehen.

GENRE: **Taktik-Shooter**
ENTWICKLER: **Gearbox**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **August 2008**

KA-WUMM! | Sie kommandieren Bazooka-Schützen oder Mörsertrupps, an anderer Stelle ordern Sie Artillerie- und Luftschläge.

RAMBO | Mit einem gemopsten MG 42 im Arm durchstreifen wir im Alleingang ein Anwesen. Unser Team hält draußen die Stellung.

ACTION-CAM | Ob wir in der Verkaufsversion hierzulande Volltreffer in Nahaufnahme und Zeitlupe sehen? Abwarten.

WILDE HORDE

Das Trüppchen macht Schabernack, unterhält sich im Kampf und bespricht zu Beginn einer Operation die Ziele.

die Figuren sporadisch tatsächlich an Laienschauspieler erinnern. Negativ lediglich: Die Unreal Engine 3 als optische Grundlage mag noch so gut sein, dennoch kaschiert sie nicht, dass die Entwickler auch im dritten Anlauf trotz starker Anlehnung an Serien wie Band of Brothers in puncto Dramatik und Atmosphäre nicht an die Vorbilder herankommen.

Wie schon bei Earned in Blood erfahren wir das aktuellste Geschehen zuerst und spielen die Einsätze bis zu dem Punkt nach beziehungsweise erleben sie als Rückblenden.

Nach unserer Landung im Feindesland sichern wir die Landezone für andere Gleiter. Ähnliche Aufgaben kennen wir aus den Vorgängen und freilich blieb das Spielprinzip unangetastet: Per Mausklick lassen wir unser Feuerteam Sperrfeuer auf Stellungen legen, damit unser zweiter Trupp oder wir die in die Deckung gezwungenen Gegner flankieren können. Interessanter der Auftrag, bei dem wir ein großes Anwesen stürmen, in dessen Vorhof ein Glockenturm, darin ein stationäres MG. Fiese Nummer, mit normalen Mitteln gibt es praktisch kein Rankommen, dagegen ist das Ziel ideal für unser neues Bazooka-Team. Im direkten Schlagabtausch hilflos, reißt deren Geschoss hier ein riesiges Loch ins Gebäude – Gefahr gebannt. Näher am Haupthaus geraten wir unter schweres Feuer, im Eifer des Gefechts findet der Protagonist einen Seiteneingang. Schnitt.

Im Alleingang mischen wir die Besatzer in den Zimmern zwischen Billardtisch und Polstermöbeln auf, zeitweise mit einem MG 42 im Anschlag. Understatement ist anders. Auch hier leistet uns das neue Deckungssystem gute Dienste, wir schmiegen uns neben eine Türzarge und werfen eine Granate um die Ecke. Insgesamt flutschen die Kämpfe deutlich besser als bisher. Und was die versprochene Abwechslung betrifft: Es war uns jedenfalls ein Vergnügen – wenngleich ein kurzes. ❑

DIE OPERATIONEN IN BROTHERS IN ARMS

Brothers in Arms orientiert sich an den Einsätzen eines Teils der Fallschirmspringer der 101. US-Luftlandedivision im Zweiten Weltkrieg. Bisher ging es ab dem D-Day durch die Normandie. Dritte Station: Operation Market/Garden, Holland.

Die Einsätze von Sergeant Matt Baker und Sergeant Joe Hartsock sowie deren Kameraden sind eng miteinander verwoben und werden in den zwei Vorgängern abgehandelt. Während sich der erste Teil Road to Hill 30 noch stocksteif dem „Festnageln, flankieren"-Prinzip verschrieb, wenig taktischen Anspruch hatte und so schnell eintönig wurde, ließen die Schlachtfelder in Earned in Blood dem Spieler mehr Freiheiten. Zudem hatten die Gegner viel dazugelernt. Leider war das Spiel technisch nicht mehr auf der Höhe, was sich nun mit der dritten Episode augenscheinlich ändert.



◀ **ROAD TO HILL 30** | Sie spielen Sergeant Matthew Baker, 502. Fallschirmjägerregiment der 101. US-Luftlandedivision, Fox Kompanie, der ab dem 6. Juni 1944 in der Normandie operiert.

▼ **EARNED IN BLOOD** | Fast parallel zum Geschehen des ersten Teils schlüpfen Sie in Corporal Joe Hartsocks Rolle, der zeitweise ein Mitglied in Bakers Gefolge war.

ERSTEINDRUCK

Ansgar Steidle



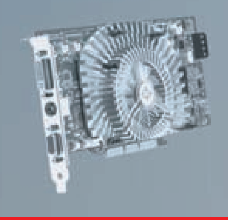
Hup Holland hup! Gut, gerade mal zwei Levels sind eigentlich zu wenig, um ein Spiel schon über den grünen Klee zu loben. Trotzdem: Das deutlich actionbetontere Kampfgeschehen (MG-Nest? Bazooka vor!) tut dem Titel gut, ebenso wie die vielfältigen Aufgaben. Obwohl, etwas mehr Feingefühl bei den Zwischensequenzen hätte ich mir gewünscht – und **Hell's Highway** würde mich gleich noch mehr reinziehen.

GENRE: **Taktik-Shooter**
ENTWICKLER: **Gearbox**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **August 2008**

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT







MAINBOARDS

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M3A	S, GL, sA	AM2+ / 770	D2+	62,-
M3A78-EMH HDMI	µATX, V, GL, sA	AM2+ / 780G	D2	62,-
M3A32-MVP Deluxe	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2+	149,-
M3N-H/HDMI	µATX, S, V, GL, sA	AM2+ / GF8300	D2+	67,-
M3N78-EH	S, GL, sA	AM2+ / nF730a	D2+	59,-
M3N-HD/HDMI	S, V, GL, F, sA	AM2+ / nF750a	D2	104,-
M3N-HT Deluxe/MemPipe	V, GL, sA	AM2+ / nF780a	D2	164,-
Crosshair II Formula	S, V, GL, F, sA	AM2+ / nF780a-SLI	D2+	214,-
M2N-CM DVI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	44,-
M2N-XE	S, GL, sA	AM2 / nF430	D2	46,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	74,-
P5V-X SE	S, L, sA	775 / PT890 Pro	D2	37,-
P5N-EM HDMI	µATX, S, V, GL, sA	775 / nF630i	D2	49,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	134,-
Striker Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	179,-
Striker II NSE	S, GL, F, sA	775 / nF790i-SLI	D3	279,-
P5KPL-E	S, V, GL, sA	775 / G31	D2	59,-
P5K-VM	µATX, S, V, GL	775 / G33	D2	77,-
P5E-VM HDMI	µATX, S, V, GL, sA	775 / G35	D2	94,-
P5K/EPU	S, GL, F	775 / P35	D2	88,-
P5K3 Deluxe/WiFi-AP	S, WL, F, sA	775 / P35	D3	129,-
P5Q Deluxe	S, GL, F, sA	775 / P45	D2	154,-
P5E3 Deluxe	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	189,-
Maximus Extreme	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	234,-
Rampage Formula	S, GL, F, sA	775 / X48	D2	229,-
P5E3 Premium/WiFi-AP@n	GL, WL, F, sA	775 / X48	D3	239,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
A780FullDispl.Port	µATX, V, GL, F, sA	AM2+ / 780G	D2	69,-
ALiveNF6P-VSTA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF430	D2	37,-
939N68PV-GLAN	µATX, S, V, GL, sA	939 / nF630a	D	59,-
K8Upgrade-NF3	S, L, sA	754 / nF3	D	37,-
P4i65G	µATX, S, V, L	478 / 865G	D	46,-
4CoreDual-SATA2 R2.0	S, L, sA	775 / PT880U	D2	49,-
Penryn1600SLI-110dB	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	74,-
Wolfdale1333-GLAN	µATX, V, GL	775 / 945GC-A2	D2	36,-
ConRoe1333-DVI/H	S, V, GL	775 / 945G	D2	50,-
4Core1600Twins-P35	S, GL	775 / P35	D3	62,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9AG Neo2-Digital	S, V, GL, F, sA	AM2 / RS690G	D2	57,-
K9N Neo-F V3	S, GL, sA	AM2 / nF560	D2	49,-
PM9M-V	µATX, S, V, L, sA	775 / P4M900	D2	30,-
975X Platinum PowerUp	S, GL, sA	775 / 975X	D2	44,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	84,-
P35 Neo-F	S, GL	775 / P35	D2	66,-
P45 Neo3-FR	S, GL, sA	775 / P45	D2	106,-
P45 Platinum	S, GL, F, sA	775 / P45	D2	149,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA770-DS3	S, GL, F, sA	AM2+ / 770	D2	66,-
MA78GM-S2H	µATX, V, GL, F, sA	AM2+ / 780G	D2	72,-
MA790X-DS4	S, GL, F, sA	AM2+ / 790X	D2	94,-
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	44,-
MA69G-S3H	S, V, GL, F, sA	AM2 / 690G	D2	59,-
M56S-S3	S, GL, F, sA	AM2 / nF560	D2	54,-
G73PVM-S2H	µATX, S, V, GL, sA	775 / nF630i	D2	59,-
P31-DS3L	S, GL	775 / P31	D2	52,-
EP35-DS3	S, GL, sA	775 / P35	D2	79,-
EP35-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	94,-
EP35-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	114,-
EP35-DS4	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	129,-
EP45-DS4	S, GL, F, sA	775 / P45	D2	149,-
EP45-DS5	S, GL, F, sA	775 / P45	D2	179,-
EX38-DS4	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	146,-
X48T-DQ6	S, GL, F, sA	775 / X48	D3	229,-
X48-DQ6	S, GL, sA	775 / X48	D2	219,-

Sockel 775 Mainboard

ASUS P5Q

- **INTEL® P45 Chipsatz • bis 1.600 MHz Bustakt**
- **4x DDR2-RAM (1.066 MHz, Dual-Channel)**
- **1x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 3x PCI**
- **U-133, 6x S-ATA II RAID, 2x S-ATA II**
- **6x USB 2.0, FireWire**
- **8-Kanal HD Sound**
- **Gigabit-LAN**
- **ATX**

95,-

ASUS Rock Solid · Heart Touching

Verwendbare Speicherbausteine: D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / D3: DDR3-RAM / +: unterstützt auch ECC
Ausstattungsmerkmale: WL: Wireless LAN / GL: Gigabit LAN / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / V: VGA / sA: SATA-RAID

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN8500GT Sil.Magic/HTTP	PCIe	512-D2 / 8500GT	57,-
EN8600GT Silent/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT	74,-
EN8600GT Magic/HTP	PCIe	512-D2 / 8600GT	64,-
EN8800GT/G/HTDP	PCIe	512-G3 / 8800GT	154,-
EN9600GT/HTDI	PCIe	512-G3 / 9600GT	134,-
ENGTX280/HTDP	PCIe	1.024-G3 / GTX280	529,-
N7600GS Silent/HTD	AGP	256-D2 / 7600GS	69,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX8800GT-512M	PCIe	512-G3 / 8800GT	119,-
PX8800GTS	PCIe	512-G3 / 8800GTS	169,-
PX9600GT	PCIe	512-G3 / 9600GT	109,-
GTX260	PCIe	896-G3 / GTX260	269,-

MSI		MB / Chip	€
NX8800GT-T2D Zilent	PCIe	512-G3 / 8800GT	164,-
N260GTX-T2D-OC	PCIe	896-G3 / GTX260	294,-
NGTX280-T2D1G-OC	PCIe	1.024-G3 / GTX280	454,-
NX7600GS-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GS	79,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	79,-

ZOTAC		MB / Chip	€
GTX260	PCIe	896-G3 / GTX260	269,-
GTX260 AMP	PCIe	896-G3 / GTX260	309,-
GTX280	PCIe	1.024-G3 / GTX280	439,-
GTX280 AMP	PCIe	1.024-G3 / GTX280	529,-
FX5200	PCI	128-DD / FX5200	32,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
GF8600GT Super	PCIe	512-D2 / 8600GT	54,-
GF8600GT Super	PCIe	512-G3 / 8600GT	64,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAH2400PRO MAGIC/HTP	PCIe	256-D2 / HD2400PRO	22,90
EAH3450/HTP	PCIe	256-D2 / HD3450	29,-
EAH3650 SILENT/HTDI	PCIe	512-G3 / HD3650	69,-
EAH3850/G/HTDI	PCIe	512-G3 / HD3850	109,-
EAH3870/G/HTDI	PCIe	512-G4 / HD3870	134,-
EAHD3870X2/G/HTDI	PCIe	1.024-G3 / HD3870X2	329,-
EAH4850/HTDI	PCIe	512-G3 / HD4850	159,-
EAH4870/HTDI	PCIe	512-G5 / HD4870	239,-

GECUBE		MB / Chip	€
HD3850	PCIe	512-G3 / HD3850	109,-
HD4850	PCIe	512-G3 / HD4850	149,-

MSI		MB / Chip	€
RX1550	PCIe	128-D2 / X1550	15,-
RX3650-T2D512-OC	PCIe	512-G3 / HD3650	64,-
RX3870-T2D E-OC	PCIe	512-G4 / HD3870	149,-
HD4850	PCIe	512-G3 / HD4850	164,-
RX2600PRO-T2D512Z/D2	AGP	512-D2 / HD2600PRO	77,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
RX1650PRO	PCIe	512-D2 / X1650PRO	33,-
HD3650	PCIe	512-D2 / HD3650	49,-
HD3850	PCIe	512-G3 / HD3850	79,-
HD4850	PCIe	512-G3 / HD4850	144,-
HD3870 X2	PCIe	1.024-G3 / HD3870X2	312,-

POWERCOLOR		MB / Chip	€
HD3850	PCIe	512-G3 / HD3850	94,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	36,-
HD2600PRO	AGP	512-D2 / HD2600PRO	55,-

FESTPLATTEN S-ATA

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST380815AS	SATA2	80	11 / 8 / 7.200	31,-
ST3160815AS	SATA2	160	11 / 8 / 7.200	34,-
ST3250410AS	SATA2	250	11 / 16 / 7.200	43,-
ST3250620NS	SATA2	250	8 / 16 / 7.200	54,-
ST3500320AS	SATA2	500	8 / 32 / 7.200	59,-
ST3500320NS	SATA2	500	8 / 32 / 7.200	79,-
ST3750330AS	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	99,-
ST3750330NS	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	129,-
ST31000340AS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	149,-
ST31000340NS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	189,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721616	SATA2	160	8 / 8 / 7.200	34,-
HDP725032	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	49,-
HDP725050	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	59,-
HDS721075	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	99,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	154,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD360ADFD	SATA	36	4 / 16 / 10.000	89,-
WD1200AAJS	SATA2	120	9 / 8 / 7.200	29,99
WD2500AAJS	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	42,-
WD3200AAJS	SATA2	320	9 / 8 / 7.200	46,-
WD4000AAJS	SATA2	400	9 / 8 / 7.200	62,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	59,-
WD5001ABYS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	79,-
WD7500AAKS	SATA2	750	9 / 16 / 7.200	109,-
WD1000FYPS	SATA2	1.000	9 / 16 / 7.200	169,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD161HJ	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	34,-
HD250HJ	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	37,-
HD322HJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	44,-
HD502IJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	59,-
HD642JJ	SATA2	640	9 / 16 / 7.200	69,-
HD753çLJ	SATA2	750	9 / 32 / 7.200	74,-
HD103UJ	SATA2	1.000	9 / 32 / 7.200	124,-

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® E (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E2180	Conroe-L	2,0	2x 512	54,-	57,-
E2200	Conroe-L	2,2	2x 512	59,-	69,-
E2220	Conroe-L	2,4	2x 512		74,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E4500	Allendale	2,2	2x 1.024	94,-	99,-
E6750	Conroe	2,66	2x 2.048	139,-	149,-
E6850	Conroe	3,0	2x 2.048	154,-	159,-
E7200	Wolfdale	2,53	2x 1.536	109,-	119,-
E8400	Wolfdale	3,0	2x 3.072	144,-	154,-
E8500	Wolfdale	3,16	2x 3.072	179,-	214,-

Core™ 2 Quad (775)		GHz	Cache	tray	boxed
Q6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096	189,-	194,-
QX9650	Yorkfield	3,0	2x 6.144	859,-	869,-
QX9770	Yorkfield	3,2	2x 6.144	1.249,-	

AMD

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
4050e	Brisbane EE	2,1	2x 512	54,-	
4400+	Brisbane DO	2,3	2x 512	44,-	54,-
4450e	Brisbane EE	2,1	2x 512	64,-	
4800+	Brisbane DO	2,5	2x 512	51,-	59,-
4850e	Brisbane EE	2,1	2x 512	74,-	
5000+	Brisbane DO	2,6	2x 512	59,-	69,-
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024		99,-
6000+	Windsor LV	3,0	2x 1.024		104,-
6400+	Windsor	3,2	2x 1.024		134,-

Phenom™ X4 (AM2+)		GHz	Cache	tray	PIB
X3 8650	Toliman	2,3	3x 512		134,-
X3 8750	Toliman	2,4	3x 512		154,-
X4 9750	Agena	2,4	4x 512		154,-
X4 9850	Agena	2,5	4x 512		189,-
X4 9950	Agena	2,6	4x 512	204,-	

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 HyperX	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	49,-	
DDR2 HyperX	4,0 GB	800 / 5-5-5	82,-	
DDR3	4,0 GB	1.066 / 7-7-7	252,-	
DDR3 HyperX	4,0 GB	1.600 / 9-9-9	304,-	

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	44,-	40,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	47,-	49,-
DDR2	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	57,-	64,-
DDR2 Ultra	4,0 GB	800 / 4-4-4	102,-	
DDR2 Black Dragon*	4,0 GB	800 / 4-4-4	84,-	
DDR2 Black Dragon*	8,0 GB	800 / 5-5-5	181,-	
DDR2 Black Dragon*	8,0 GB	800 / 4-4-4	216,-	

BUFFALO		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	38,-	34,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	36,-	35,-
DDR2	4,0 GB	667 / 5-5-5	72,-	
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	74,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	40,-	37,-
DDR2 XTC Platinum	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	56,-	52,-
DDR2 XTC Gold	4,0 GB	800 / 5-5-5	78,-	
DDR3 Value	2,0 GB	1.066 / 7-7-7	70,-	
DDR3 Value	2,0 GB	1.333 / 9-9-9	78,-	
DDR3 Platinum	2,0 GB	1.333 / 7-7-7	110,-	104,-
DDR3 Platinum	4,0 GB	1.333 / 7-7-7	212,-	

Single: Preis für ein Speichermodul / Kit: Preis für zwei identische Module / * Quad Kit: Preis für vier identische Module

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LITEON DH-20A4P	20x / 8x	29,40	
PIONEER DVR-115DBK	20x / 10x	31,90	
PLEXTOR PX-800A	18x / 8x		64,-
SAMSUNG SH-S202N	20x / 12x	31,-	34,90
SONY NEC AD-7633A Slim	8x / 4x	59,90	
SONY NEC AD-7913A Slim	8x / 4x	74,90	

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E60N	20x / 10x		52,90
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		114,-
SAMSUNG SE-S204N	20x / 16x		54,90

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS BC-1205PT (liest auch Blu-ray)	12x / 4x		179,-
LG GH-20NSRBB	20x / 10x	30,90	32,90
PIONEER DVR-215D*	20x / 10x	31,90	
PIONEER BDC-202*	12x / 4x	119,-	134,-
SONY NEC AD-7203S*	20x / 12x	32,90	

Blu-ray

S-ATA	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
LG GGW-H20LRB (liest auch HD DVD)	6x / 2x		229,-
LITEON DH-4B1S	4x / 2x	228,-	

4 GB DDR2-RAM Quad Kit

GEIL DIMM 4 GB DDR2-800



- **GB24GB6400C4QC • „Black Dragon" Series**
- **4x 1.024 MB DIMM DDR2-800 (PC2-6400)**
- **Timing:**
  - **CAS Latency (CL) 4**
  - **RAS-to-CAS-Delay (tRCD) 4**
  - **RAS-Precharge-Time (tRP) 4**
  - **Row-Active-Time (tRAS) 12**



84,- GeIL®



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



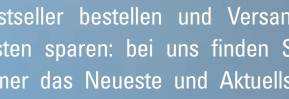
Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.





PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







IM INTERNET 15.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!

WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	47,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	59,-
BlueFRITZ! USB v2.0	ISDN	USB/BT	34,-
BlueFRITZ! ISDN Set v2.0	ISDN	USB/BT	109,-

Router

Diverse	Art	Ports	€
AVM FRITZ!Box 2170	DSL	4	84,-
D-LINK DSL-584T	DSL-Modem	4	57,-
NETGEAR DG834B	DSL-Modem	4	64,-

PCIe 2.0 x16 Grafikkarte

SAPPHIRE HD4850

- ATI Radeon HD4850 Grafikchip
- 512 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 625 MHz Chiptakt
- 1.986 MHz Speichertakt
- DirectX 10.1, OpenGL 2.0
- 2x DVI-I (HDCP, Dual Link), S-Video
- Crossfire Ready
- Retail



144,-

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB Stick N	300	USB2.0-Stick	72,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	99,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	144,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7270	300	Rout./Mod./VoIP	199,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWA-547	300	PCI	54,-
DWA-556	300	PCIe x1	69,-
DAP-1353	300	Access Point	144,-
DIR-635	300	Router	69,-
DIR-655	300	Gigabit Router	159,-
DI-724GU	108	Gigabit Router	139,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	39,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	34,-
WNDA3100 RangeMax	300	USB 2.0	59,-
WNHDEB111	300	Access Point	174,-
DG834GTB	108	Router/Modem	99,-
WNR854T RangeMax NEXT	300	Gigabit Router	144,-
WNR3500 RangeMax	300	Gigabit Router	119,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	23,-
WUSB54GC	54	USB2.0	23,-
WAP54G	54	Access Point	55,-
WRT54G-D2	54	Router	39,-
WRT54GL	54	Router	54,-
WAG200G	54	Router	59,-

Switches

ASUS	Mbit/s	Ports	€
GigaX 1005	10/100	5	14,90
GigaX 1105N/V2	Gigabit	5	42,-
GigaX 1008	10/100	8	18,90
GigaX 1108N/V2	Gigabit	8	59,-

NETGEAR	Mbit/s	Ports	€
FS108	10/100	8	32,-
GS608	Gigabit	8	59,-

TFT-MONITORE

ASUS		ms	Zoll	Merkmale	€
VW195U	bl	2	19,0	DVI-D (HDCP)	199,-
VK221D	bl	5	21,6		239,-
VW222S	bl	2	22,0		199,-
VW223D	bl	5	22,0		199,-
VW222U	bl	2	22,0	DVI-D	234,-
MW221U	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	269,-
PG221	bl	2	22,0	USB, DVI-D (HDCP)	439,-
MK241H	bl	2	24,0	DVI-D (HDCP), HDMI	444,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
2032BW	bl	2	20,0	DVI-D (HDCP)	199,-
226CW	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	274,-
245B plus	bl	5	24,0	DVI-D (HDCP)	359,-
2693HM	bl	5	26,0	DVI-D, HDMI	519,-

IIYAMA		ms	Zoll	Merkmale	€
E2003WS-B1	bl	2	20,1	DVI-D	189,-
E2207WSV-B1	bl	5	22,0		199,90
E2403WS-B1	bl	2	24,0	DVI-D (HDCP), HDMI	334,-
B2403WS-B1	bl	2	24,0	HDMI	369,-

Farben: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau / wi = Weiß

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1930 S1	si	8	19,0	DVI-D	164,-
2225 S1W	si	5	22,0		179,-
2230 S1W	si	5	22,0	DVI-D	224,-

ACER		ms	Zoll	Merkmale	€
AL1716Fs	si	0	17,0		144,-
AL1917Nsd	si	2	19,0	DVI-D	199,-
AL2416WBsd	si	5	24,0	DVI-D	349,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S2201WH	gr o. bl	5	22,0	USB, DVI-I (HDCP)	379,-
S2231WE	gr o. bl	8	22,0	USB, DVI-I (HDCP)	514,-
SX2461WH	gr o. bl	6	24,0	USB, 2xDVI-I (HDCP)	1.099,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
X900	bl	2	19,0	DVI-D	189,-
G2200W	bl	5	22,0	DVI-D	229,-
V2400W	bl	5	24,0	DVI-D, HDMI	409,-

ZALMAN		ms	Zoll	Merkmale	€
ZM-M190	bl	5	19,0	DVI-D	399,-
ZM-M220W	bl	5	22,0	DVI-D	499,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
LOGITECH G11 Keyboard	USB	49,90
LOGITECH G15 Keyboard refresh	USB	64,-
MS G11 Keyboard	USB	49,90
MS G15 Keyboard refresh	USB	64,-
MS Digital Media Pro Keyboard	USB, PS/2	19,-
MS Digital Media Keyboard 3000	USB	19,90

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH G5 Laser Mouse Refresh	USB	49,-
LOGITECH G9 Laser Mouse	USB	74,-
MS Basic Optical Mouse 1.0	USB, PS/2	7,90
MS BT Notebook Mouse 5000	Bluetooth	34,90
MS SideWinder Gaming Mouse	USB	57,-
RAZER Diamondback 3G	USB	49,-
RAZER Lachesis	USB	79,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
RAZER Mantis Control	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	8,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Joystick	36,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-
THRUSTMASTER FS Dual Analog 3	USB	7,90
3DCONNEXION Space Navigator	USB	54,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

COOLER MASTER	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
Elite 331	Stahl, bl	Midi	1	6 / 5	34,-
Centurion 5	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	54,-
Centurion 590	Stahl, bl	Midi	2	5 / 4	69,-
CM 690	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	74,-
COSMOS 1000	Stahl, si	Big	4	7 / 5	179,-

ENERMAX	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
ECA3120 Vostok B	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	47,-
ECA3052 Chakra	Stahl, bl/si	Midi	2	5 / 5	79,-
ECA5001 Chakra	Stahl, bl	Big	2	8 / 5	129,-

THERMALTAKE	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
Mambo	Stahl, bl	Midi	1	7 / 4	49,-
ArmorJr*	Stahl, bl	Midi	2	6 / 5	99,-
Soprano*	Stahl, bl	Midi	2	7 / 4	69,-
Armor*	Stahl, bl	Big	4	4 /10	129,-

* inkl. Window-Kit

SHARKOON	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
Avenger Economy	Stahl, bl	Midi	--	7 / 4	32,-
Rebel9 Economy	Stahl, bl	Midi	--	5 / 9	35,90
Rebel9 Value	Stahl, bl	Midi	2	5 / 9	45,90

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
ENERMAX Infiniti	720 W	ATX2	179,-
ENERMAX Galaxy	1000 W	ATX2	299,-
HEC 400AR-PTFR	400 W	ATX2	37,-
OCZ StealthXStream	500 W	ATX2	59,-
OCZ GameXStream	600 W	ATX2	94,-
SEASONIC S12II-330HB	330 W	ATX2	54,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	29,90
SHARKOON SHA450-8P	450 W	ATX2	44,-
SILVERSTONE ST50EF-Plus	500 W	ATX2	79,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Titanium B801XPH	Core 2 Duo E4500	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	499,-
Brilliant B801VUE	Athlon64 X2 6400+	2.048 MB	500 GB	DVD±RW DL	1.024 MB ATI Radeon HD3870 X2	1.099,-
Rhodium F801VUE	Core 2 Quad Q9450	4.096 MB	750 GB	DVD±RW DL	1.024 MB NVIDIA GeForce GTX280	1.629,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Eee PC 700 4G T-Mobile	Celeron M ULV 900 (0,9 GHz)	7,0	512 MB	4 GB	--	Linux	279,-
Eee PC 900-BK029X	Celeron M ULV 353 (0,9 GHz)	8,9	1.024 MB	12 GB	--	XP Home Edition	399,-
Eee PC 900-W027X	Celeron M ULV 353 (0,9 GHz)	8,9	1.024 MB	12 GB	--	XP Home Edition	399,-
X51L-AP050C	Pent. Dual-Core T2390	15,4	3.072 MB	250 GB	DVD±RW DL	Vista Home Prem.	559,-
X80LE-4P130A	Pent. Dual-Core T2370	14,1	1.024 MB	160 GB	DVD±RW DL	Vista Home Basic	499,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R60-Aura T2370 Dyluna	Core 2 Duo T2370 (1,7 GHz)	15,4	3.072 MB	250 GB	DVD±RW DL	Vista Home Prem.	549,-
R60-Aura T5550 Tavon	Core 2 Duo T5550 (1,8 GHz)	15,4	3.072 MB	250 GB	DVD±RW DL	Vista Home Prem.	699,-
R700-Aura T8100 Deager	Core 2 Duo T8100 (2,1 GHz)	17,0	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	Vista Home Prem.	949,-
Q45-Aura T5550 Tisla	Core 2 Duo T5550 (1,8 GHz)	12,1	3.072 MB	250 GB	DVD±RW DL	Vista Home Prem.	799,-
Q70-Aura T8300 Tallin	Core 2 Duo T8300 (2,4 GHz)	13,3	3.072 MB	320 GB	DVD±RW DL	Vista Home Prem.	999,-

MICROSOFT Betriebssysteme sind vorinstallierte OEM-Versionen

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CLUB 3D Theatron Agrippa 7.1	PCI	66,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Music	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer OEM	PCI	66,-
CREATIVE X-Fi Xtr. Gamer Fatal1ty Pro.	PCI	89,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	34,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE Aurvana Live!	Klinke	84,-
CREATIVE Aurvana X-Fi	Klinke	189,-
LOGITECH Digital Precision Gaming	USB	29,-
SHARKOON Cosmic 5.1 II	Klinke	29,90
ZYKON H3 Gamer Headset	Klinke	69,-

GAMES

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	25,90
Die Sims 2 - Nightlife Addon	26,90
Die Sims 2 - Party-Accessoires Addon	13,-
Flight Simulator X	36,-
Flight Simulator X Professional Edition	44,-
Fussballmanager 07	20,-
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon Classic Edition	17,-
Need for Speed pro Street	44,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90

Rollenspiel & Adventure	€
Dark Age of Camelot - LotM Addon, Labyrinth	16,90
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	39,90
Der Herr der Ringe Online - 60 Tage Spielzeit	24,90
Guild Wars - Nightfall	37,90
Guild Wars - Factions	30,-
Sam & Max Season One	27,90
World of Warcraft	10,90
World of Warcraft - 60 Tage Spielzeit	26,-
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	16,90

Strategie	€
Anno 1701	42,-
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	25,90
Supreme Commander	42,-

Action	€
Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II - Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142 Northern Strike Pack Addon	8,90

1 TB S-ATA II Festplatte

SAMSUNG SpinPoint F1

- HD103UJ
- 1 TB Kapazität
- 7.200 Umdrehungen/Minute
- 32 MB Cache
- 8,9 ms Zugriffszeit
- S-ATA II



124,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.











ALTERNATE ist mehrfacher Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

INSELABENTEUER | Solch ein kleines Eiland dürfte Ihrer Kolonie kaum ausreichen. Um erfolgreich zu sein, brauchen Sie und Ihre Siedler auf jeden Fall mehr Platz.

UREINWOHNER | Kämpfen geht zwar auch, aber die Indianer ins Reich einzufügen, bringt Ihnen mehr Vorteile.

FERNE HEIMAT | Die Holländer nennen ihre erste Kolonie gerne Neu Amsterdam. Die Namenswahl steht Ihnen aber frei.

Civilization 4: Colonization

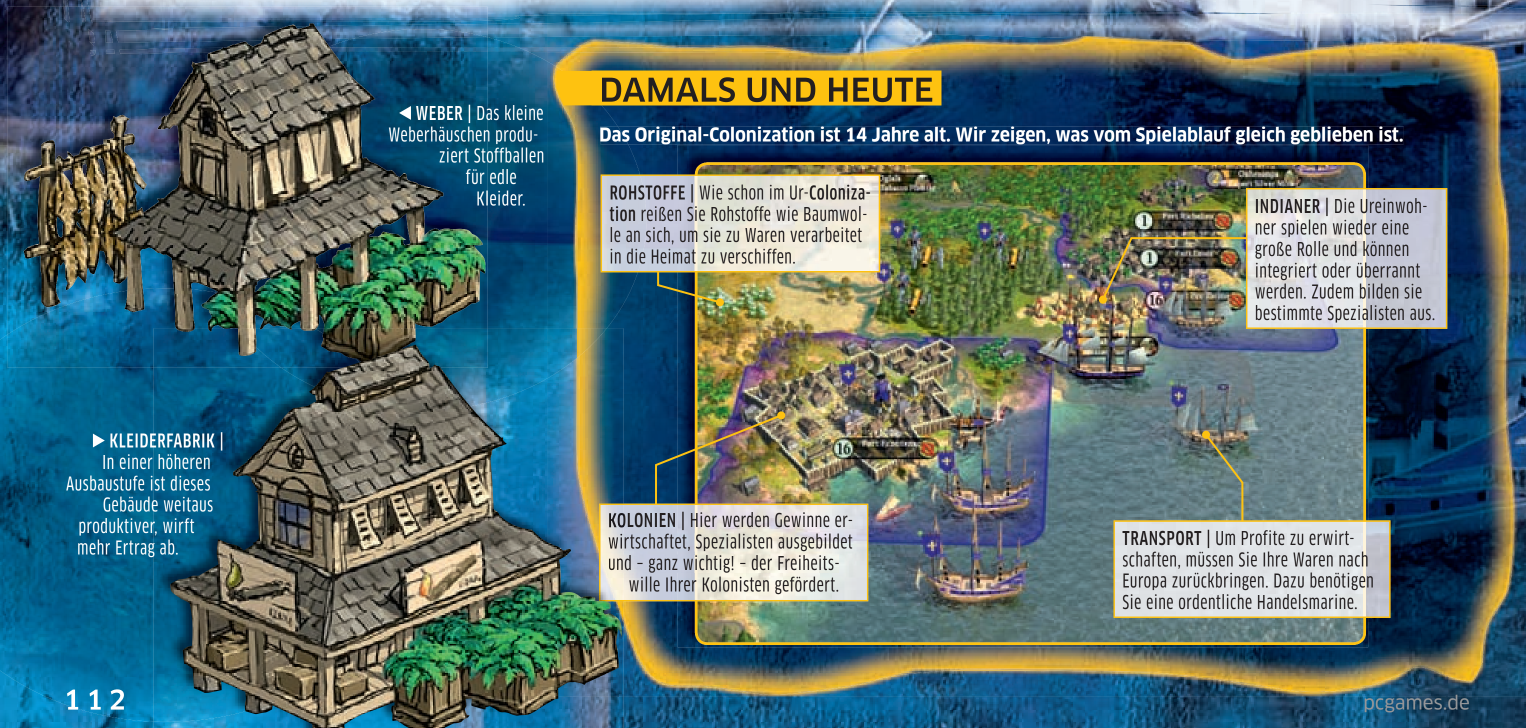
Von: Christian Schlütter

Ein Klassiker kehrt zurück! Sid Meier scheint sich treu zu bleiben und die Fans nicht zu enttäuschen.

Es ist wohl kaum möglich, einen Artikel über **Colonization** zu schreiben, ohne dabei einen Namen zu erwähnen. Darum nennen wir ihn jetzt gleich: Christoph Kolumbus. So, nachdem das erledigt wäre, kommen wir nun zur Welt, die ebenjener entdeckte und die Ihnen in **Civilization 4: Colonization** offensteht. Wie in Sid Meiers Original aus dem Jahre 1994 erobern Sie als Gesandter einer der europäischen Kolonialmächte Spanien, England, Holland und Frankreich Amerika, sammeln Rohstoffe, verhandeln mit den Ureinwohnern und streben nach Unabhängigkeit von Europa.

Colonization basierte schon vor 14 Jahren auf dem **Civilization**-Gerüst und wurde auf Anhieb ein Erfolg. Leicht zu bedienen, Spieltiefe en masse – eine Perle der Strategiekunst. Die Neuauflage setzt auf die **Civilization 4**-Engine, ist aber ohne das Hauptspiel lauffähig. Ansonsten will sich Firaxis sehr eng am Original orientieren.

Sie starten das Spiel mit einem Segelschiff voller Siedler und gehen am erstbesten Punkt der Neuen Welt vor Anker. In Ihrer frisch gegründeten Kolonie bilden Sie jetzt unbedarfte Leutchen zu Handwerkern aus. Generell kann jeder Siedler jede Aufgabe übernehmen. Spezialisten erledigen denselben Job aber weitaus effektiver. So produziert ein Meister-Weber mehr Stoffballen als ein Laie. Auf ähnliche Art lassen sich auch Produktionsgebäude verbessern (siehe unten links). Damit überhaupt irgendetwas produziert wird, müssen natürlich Rohstoffe her. Ihre Mannen sammeln im Umland also Tabak, Zucker, Holz, Pelz, Erz und



◄ **WEBER** | Das kleine Weberhäuschen produziert Stoffballen für edle Kleider.

► **KLEIDERFABRIK** | In einer höheren Ausbaustufe ist dieses Gebäude weitaus produktiver, wirft mehr Ertrag ab.

DAMALS UND HEUTE

Das Original-Colonization ist 14 Jahre alt. Wir zeigen, was vom Spielablauf gleich geblieben ist.

ROHSTOFFE | Wie schon im Ur-**Colonization** reißen Sie Rohstoffe wie Baumwolle an sich, um sie zu Waren verarbeitet in die Heimat zu verschiffen.

INDIANER | Die Ureinwohner spielen wieder eine große Rolle und können integriert oder überrannt werden. Zudem bilden sie bestimmte Spezialisten aus.

KOLONIEN | Hier werden Gewinne erwirtschaftet, Spezialisten ausgebildet und – ganz wichtig! – der Freiheitswille Ihrer Kolonisten gefördert.

TRANSPORT | Um Profite zu erwirtschaften, müssen Sie Ihre Waren nach Europa zurückbringen. Dazu benötigen Sie eine ordentliche Handelsmarine.

DIE NATIONEN

Vier Weltmächte senden ihre Eroberer aus, um die Neue Welt in Besitz zu nehmen. Für wen ergreifen Sie Partei?

Die Niederlande
Petrus Stuyvesant führt Holland in die Neue Welt. Als Gouverneur von Nieuw Nederland (später New York) baute er einen Schutzwall dort, wo heute die Wall Street entlangläuft. Der Anwalt Adriaen van der Donck steht ihm zur Seite. Die Holländer bekommen einen Handelsbonus. Dadurch fluktuieren Warenpreise nicht.





Frankreich
Angeführt von Samuel de Champlain und Louis de Buade de Frontenac, können die Franzosen besonders gut mit den Ureinwohnern verhandeln. Das macht die Kolonisierung einfacher und bringt Vorteile beim Handel mit Indianern. Champlain gründete Quebec und gilt als Vater Neu Frankreichs, während Frontenac zweimal Gouverneur von Neu Frankreich war.

Spanien
Simon Bolivar und José de San Marin führen in **Colonization** die Spanier an und haben im echten Leben große Teile Südamerikas zur Unabhängigkeit geführt. Als spanischer Anführer erhalten Sie einen Militärbonus, kommen aber nicht allzu gut mit den Eingeborenen klar.





England
Die Engländer sind bekannt für ihre Toleranz. Dadurch kommen besonders viele europäische Immigranten in die englischen Kolonien und sorgen für rasches Wachstum. Angeführt werden die Engländer von George Washington und John Adams, beides spätere US-Präsidenten.

IHR FEHLT UNS ...

Colonization bietet nur vier Hauptparteien. Mit diesen Ländern wären wir gerne in die Neue Welt gezogen.



Portugal
Unter dem Anführer Vasco da Gama hätten wir den Weg nach Indien entdeckt und Länder wie Brasilien in Besitz genommen.



Deutschland
Als der Augsburger Bartholomäus Welser hätten wir Venezuela auf der Suche nach wertvollen Bodenschätzen durchstreift.

Nahrungsmittel. Kaum etwas davon verbleibt aber in Ihrer Kolonie: Die verarbeiteten Waren wandern flugs Richtung europäischer Heimat, von wo die Krone immer wieder Forderungen stellt.

Damit Ihre kleine Siedlung auch ordentlich floriert, sollten Sie sich möglichst bald bei den örtlichen Indianerstämmen melden. Natürlich steht es Ihnen frei, die Rothäute einfach zu überrennen. Das macht es Ihnen aber nicht wirklich leichter. Denn die Ureinwohner verfügen in **Civilization 4: Colonization** über einzigartige Fähigkeiten – sie bilden zum Beispiel Ihre Siedler zu Meister-Tabakfarmern aus. Auch die Religion bietet Ihnen die Möglichkeit, die Indianer in Ihr Reich einzubinden: Schicken Sie Missionare in die Tipi-Dörfer, treten deren Einwohner schon bald zum christlichen Glauben über und schließen sich Ihrer Kolonie an.

Während immer mehr Immigranten in Ihren Teil der neuen Welt reisen und Sie so an Einfluss gewinnen, sorgen Sie stets dafür, dass der Freiheitswille Ihrer Untertanen weiter anwächst. Hat die entsprechende Leiste 50 Prozent erreicht, können Sie mit einer glockenförmigen Schaltfläche die Unabhängigkeit ausrufen. Das lässt die Heimatmonarchie natürlich nicht auf sich sitzen. Die Krone schickt sofort Truppen, die die aufmüpfige Kolonie befrieden sollen. Wer bis zu diesem Zeitpunkt keine schlagkräftige Armee aufgebaut hat, kann die Sache mit der Unabhängigkeit gleich wieder vergessen.

Sie merken schon: Es geht düsterer, realistischer zu als in **Civilization**. Vergessen Sie einen Forschungs- oder Diplomatiesieg. Wer Amerika für sich beansprucht, muss früher oder später gegen die europäische Großmacht antreten. Bis jetzt ist nicht einmal die Möglichkeit zu Verhandlungen mit Europa geplant. Was Fans außerdem noch wurmen könnte, ist die fehlende historische Karte. Nach ersten Planungen sind nämlich nur zufallsgenerierte Kontinente vorgesehen. Dafür baut Firaxis einen Karten-Editor und umfangreiche Modding-Funktionen in **Civilization 4: Colonization** ein. ❑

WUSSTEN SIE SCHON, DASS ...



RASSISMUS | Aufgrund des heiklen Indianerthemas stand **Colonization** schon früher in der Kritik. Auch heute flammt diese Diskussion wieder auf.

... **Colonization** unter DOS, Windows, Amiga und auf Apples Macintosh spielbar war?

... **Colonization** langsamer lief, wenn man den Sound des PC-Speakers abschaltete?

... Sie in **Colonization** den sagenhaften Jungbrunnen finden konnten, der dann Unmengen europäischer Siedler in Ihre Kolonie lockte?

... das Original mit ganzen drei Menüs auskam? Es gab lediglich die normale Karte, ein Menü für den Handel mit Europa sowie die Kolonieansicht.

... ein Open-Source-Remake namens FreeCol existiert?

... **Colonization** in der Kritik stand, weil das Ausrotten der Indianerstämme und die Zwangsmissionierung im Spiel kaum hinterfragt wird? Auch beim neuen **Colonization** ist diese Diskussion wieder entflammt.

... Sid Meiers erstes Spiel ein Jump & Run namens **Floyd of the Jungle** war?

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Diese Neuauflage könnte ein echter Renner werden. Und dabei braucht Firaxis gar nicht viel zu tun. Die Fans verlangen nur nach einer originalgetreuen Umsetzung in moderner Grafik. Beides ist jetzt schon gegeben und dürfte bis zur Veröffentlichung im Herbst noch weiter reifen. Da Ober-Kolonist Sid Meier die Feder führt, zimmere ich schon einmal ein Schiff zusammen, um Segel in Richtung Neue Welt zu setzen.

GENRE: **Runden-Strategie**
ENTWICKLER: **Firaxis**
ANBIETER: **2K Games**
TERMIN: **Herbst 2008**



HOCH ZU PFERD | Kavallerie spielt zwar eine geringere Rolle als in Medieval – trotzdem gibt es etwa Dragoner, die zum Schießen vom Pferd absteigen.

HAUSGEBRAUCH | Hinter Mauervorsprüngen und in Häusern suchen die Soldaten Deckung.

EN GARDE | Auch Nahkämpfe gehören weiterhin zum Gefechtsalltag.

VÖLKERSCHLACHT | In **Empire: Total War** führen Sie riesige Truppenverbände gegeneinander – mit Artillerie, Generälen und natürlich jeder Menge Musketieren.

Empire: Total War

Von: Christian Burtchen

Keine andere Serie inszeniert historische Schlachten so gewaltig wie Total War. Nun auch erstmals zu Wasser.

WUSSTEN SIE, ...

- ...dass die Grenzen der Kolonien oft am Reißbrett entstanden?
- ...dass der vom Osmanischen Reich bestimmte Handel mit Asien Ursache für die Mühen Europäischer Großmächte war, per Seeweg Alternativen zu suchen?
- ...dass der finnischen Dokumentation von **Shogun: Total War** ein Technologiebaum in Schwedisch und Dänisch beilag?

Die Renaissance betrachten wir oft als Wiedergeburt der Kultur nach dem gar finsteren Mittelalter. Das Aufblühen von freier Wissenschaft und die Abkehr alter Dogmen – so muss Fortschritt sein! Neue Mächte bestimmten die Geschicke der Welt, Frankreich und das Britische Empire betraten die Bühne – zeitgleich endete das Spätmittelalter, blühte die Renaissance und begann die Kolonialzeit.

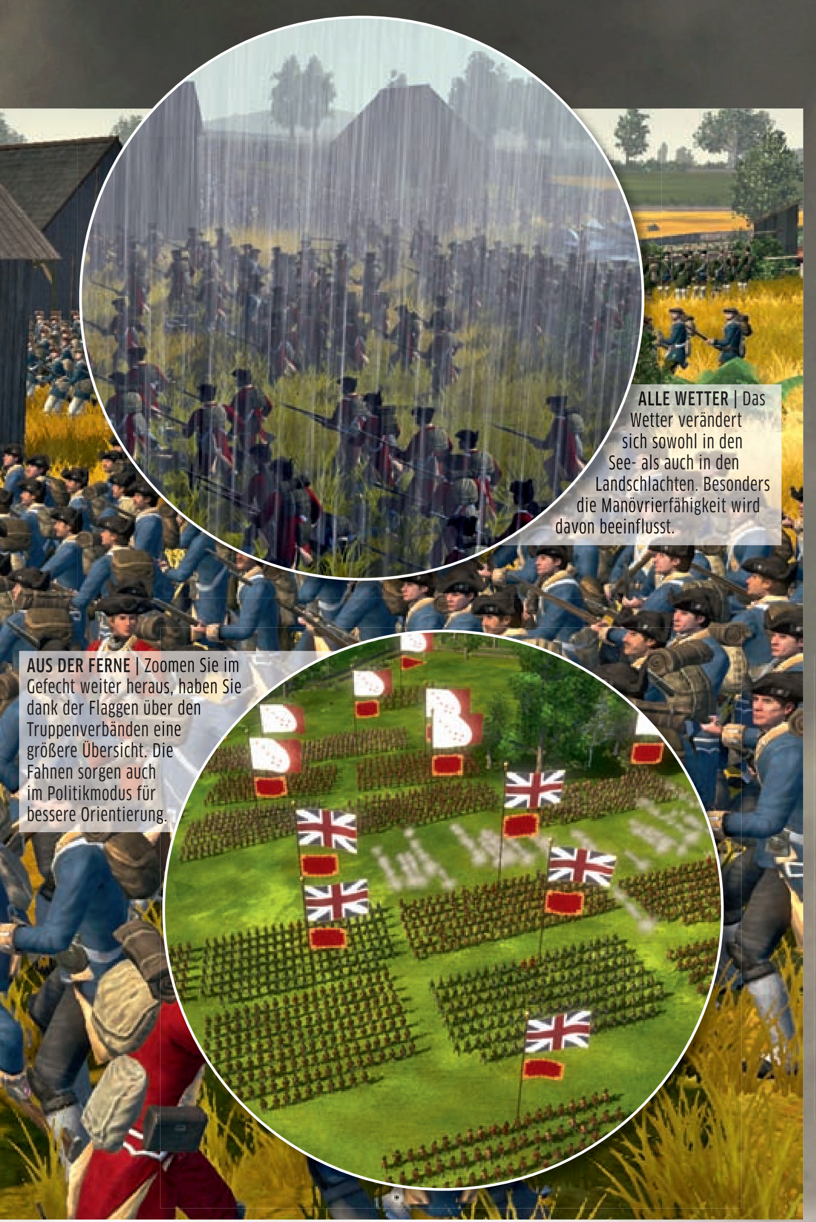
Die Ära der Kolonialzeit hat sich Creative Assembly für sein nächstes Strategiespiel vorgenommen. **Empire: Total War** bringt genau wie die Vorgänger eine rundenbasierende politische Karte, auf der Sie Ihre Truppen bewegen, Gebäude in Auftrag geben und die Diplomatie verwalten, und Echtzeit-Kämpfe zu Land sowie erstmals zu Wasser.

Diese Neuerung trägt der gestiegenen Bedeutung der Seefahrt Rechnung: Fanden im gesamten Mittelalter jenseits von Skandinavien nur drei wichtige Auseinandersetzungen in salziger Luft statt, bekamen sich die europäischen Großmächte ab dem 16. Jahrhundert laufend auf den Ozeanen in die Haare. Die Schlachten im nassen Element sind es auch, die dem Studio bisher einiges Kopfzerbrechen bereitet haben – ein komplett neues Feature, das aber nicht einfach wirken soll wie anders texturierte Landgefechte. Physiksystem, unterschiedliche Angriffspunkte und natürlich eine schiffsabhängige Navigation, damit will Creative Assembly die Seegefechte anspruchsvoll, authentisch und abwechslungsreich halten.

Auch zu Lande änderte sich nach dem Mittelalter der Ablauf der Konflikte. Schusswaffen dominierten das Geschehen, Kavallerie und die gigantischen Belagerungsapparate des Mittelalters waren passé. Auch das kommt in **Empire** entsprechend zur Geltung: So können die Soldaten in Gebäuden und hinter Mauern Deckung suchen und je nach Fraktion sind Spezialmanöver möglich, bei denen etwa die aufgestellten Musketiere abwechselnd so nachladen und schießen, dass sich faktisch permanenter Beschuss ergibt.

Doch der Nahkampf, wie Sie ihn etwa aus **Medieval 2** kennen, kann trotzdem weiterhin vorkommen. Die Kontrahenten bekriegen sich dann mit ihren Gewehren, blocken und parieren. Weitere Neuerungen der Kolonialzeit, welche die **Empire**-Entwickler artig integrieren: Musikanten für die Truppen und Generäle, welche die Gruppen an- und die Feinde befeuern.

Im Politikmodus sind die Generäle ebenfalls von Nutzen – denn wo sie bisher am Ende fast jeder Runde noch Truppen verschoben und in Auftrag gaben, verspricht Creative



ALLE WETTER | Das Wetter verändert sich sowohl in den See- als auch in den Landschlachten. Besonders die Manövrierfähigkeit wird davon beeinflusst.

AUS DER FERNE | Zoomen Sie im Gefecht weiter heraus, haben Sie dank der Flaggen über den Truppenverbänden eine größere Übersicht. Die Fahnen sorgen auch im Politikmodus für bessere Orientierung.

Assembly ein deutlich simpleres Rekrutierungssystem. Die Karte des strategischen Spielmodus ist komplett frei und nicht mehr gerastert, außerdem können Sie einfach aus der Ansicht Gebäude und Upgrades in Auftrag geben.

Weniger einfach macht es Ihnen dagegen ein weiteres Feature der Kolonialzeit: die Bedeutung der politischen Freiheit, welche die dominante Rolle von Religion ablöst. Eine schwierige Abwägung: So unterdrücken Sie als Diktator möglicherweise die Forschung, riskieren aber als allzu liberaler Regent eine untreue Gefolgschaft um den Preis der neuesten Kolonialzeit-Gadgets. All diese Aktionen wie auch die Ihrer Gegner koordiniert eine für alle Spielmodi rundum erneuerte künstliche Intelligenz, welche die bisherigen Schwachstellen im Kampf und unlogische Diplomatie-Entscheidungen beseitigen soll. Wir hoffen auf eine starke Wiedergeburt! ❑

ERSTEINDRUCK

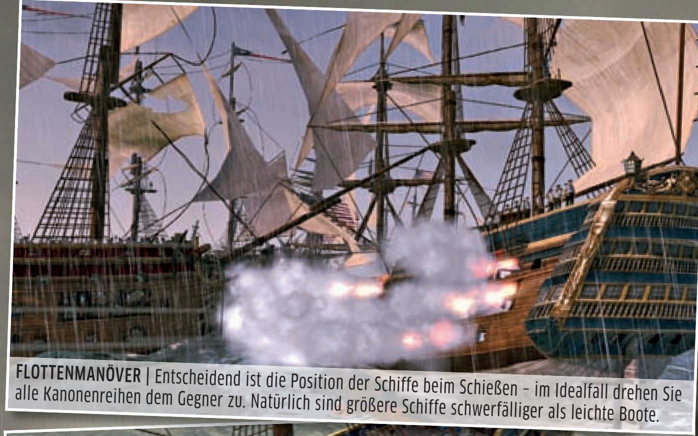
Christian Burtchen

Viele Spielserien wagen nach Antike und Mittelalter den Sprung in die Kolonialzeit – leider oft mit mäßigem Erfolg. Ich hoffe nicht, dass **Empire** dieses Schicksal wiederfährt – dafür stecken in dem Spiel zu viele, zu gute Ideen. Der Politikmodus betont die Forschung mehr als zuvor, die Schlachten bieten mehr Möglichkeiten – und wenn das alles motiviert und einigermaßen fehlerfrei läuft, nehme ich gerne längere Wartezeit in Kauf. Besonders die KI hat in den bisherigen **Total War**-Teilen immer mal wieder Unsinn gemacht – das sollte nicht mehr passieren.

GENRE: **Strategie**
ENTWICKLER: **Creative Assembly**
ANBIETER: **Sega**
TERMIN: **Sommer 2009**

SCHIFFE VERSENKEN

Die Seeschlachten in Empire sollen es an Komplexität mit den Landgefechten aufnehmen. Ein Beispiel für die Möglichkeiten dabei.



FLOTTENMANÖVER | Entscheidend ist die Position der Schiffe beim Schießen – im Idealfall drehen Sie alle Kanonenreihen dem Gegner zu. Natürlich sind größere Schiffe schwerfälliger als leichte Boote.



ÜBERFALL | Auch das Entern feindlicher Schiffe ist vorgesehen – dann erwarten Sie Nahkämpfe im **Fluch der Karibik**-Stil.



FEUER UND WASSER | Die Schiffe verfügen über unterschiedliche Trefferzonen: Masten oder Schießpulvermagazin sind besonders lohnenswert. Das Ergebnis gezielter Schüsse sind brennende gegnerische Boote.



ABGESANG | Schließlich geht ein allzu malträtiertes Boot unter. Beachten Sie auch das überarbeitete Interface, mit dem Sie Ihre Truppen und Spezialaktionen erreichen.

NACHFOLGER? | X3: Terran Conflict ist ein selbstständig lauffähiges Add-on und benötigt nicht das Hauptspiel X3: Reunion.

FANTASTISCH | Wie schon in Reunion zieren auch in Terran Conflict solche gewaltigen, klasse designten Raumstationen das All.

BEWÄHRT | An der Grafikengine ändert sich nichts – hoffentlich verbessern die Entwickler wenigstens die Performance!

X3: Terran Conflict

Von: Thomas Wilke / Felix Schütz

Ein Weltall voller Möglichkeiten – diesmal auch verständlich für Einsteiger.

Das Weltall. Riesig, frei erkundbar, voller Möglichkeiten – ein Markenzeichen der beliebten X-Trilogie. Ihr jüngster Ableger, **X3: Terran Conflict**, ändert daran nichts, bemüht sich aber um Zugänglichkeit: Anders als in **X3: Reunion** erzählt **Terran Conflict** eine spannende Geschichte, die vor allem Einsteiger an das komplexe Universum heranführen soll. Hinzu kommen mehrere parallel ablaufende Nebenhandlungen sowie zahllose zufallsgenerierte Missionen.

Wie schon **X3: Reunion** passt **Terran Conflict** kaum in eine Genre-Schublade: Ähnlich einem Rollenspiel führt man beispielsweise ein typisches Questlog, die Offenheit der Spielwelt erinnert im besten Sinne an Epen wie **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Folgt man nicht den Story-Missionen, tut und lässt man, was man will: Piraten jagen, Schiffe aufrüsten, vor allem aber ein Wirtschaftsimperium aufbauen. Während Sie durch die mehr als 150 Sektoren des Weltalls düsen, simuliert das Spiel eine dynamische Ökonomie mitsamt – im Vergleich zum Vorgänger – überarbeitetem Handelssystem, das auf die Aktionen des Spielers reagiert. Wenn Sie beispielsweise ein Transportschiff abschießen, ziehen die Preise für die verlorenen Güter an.

Wer Feinde nicht ganz vom Sternenhimmel putzen möchte, setzt auf die Boarding Crew – eine Gruppe von Soldaten, die je nach Erfahrungsstufe selbst große Schiffe zuverlässig kapert. Den Fuhrpark haben die Entwickler maßgeblich erweitert, ebenso die Anzahl der Waffensysteme. Mussten Sie in **X3: Reunion** noch etliche Spielstunden investieren, um ein großes Schlachtschiff Ihr Eigen zu nennen, geht das in **Terran Conflict** deutlich schneller. Ein Grund mehr für Genre-Neulinge, das reichhaltige X-Universum doch einmal zu besuchen. ❑

ERDLINGE | Die Terraner, also Menschen, kommen als neue Klasse ins Spiel. Auch die Erde hat einen „Auftritt"!



ERSTEINDRUCK

Thomas Wilke

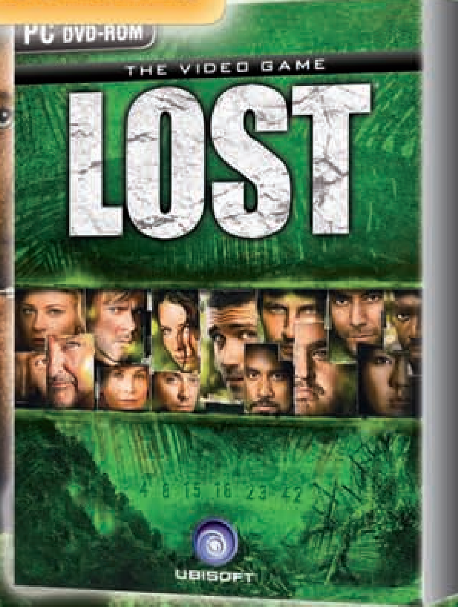


Bisher ist die **X**-Serie weit an mir vorbeigeflogen. Zu komplex erschien das Universum, zu schwierig der Einstieg. **Terran Conflict** könnte mich endlich für die Reihe begeistern. Sollten die Entwickler es tatsächlich schaffen, das Versprechen der Zugänglichkeit einzuhalten, freue ich mich auf vergnügliche Stunden im Weltall. Es ist die letzte Chance, denn **Terran Conflict** beendet die **X**-Trilogie.

GENRE: Wirtschaftssimulation/Action
ENTWICKLER: Egosoft
ANBIETER: Deep Silver
TERMIN: September 2008









Über 250 PC-Spiele
ohne Limit herunterladen
und spielen!











präsentiert von 

powered by 

Top-Prämien für Zocker!

Hammer-Spiele für null Komma nix

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!

50-EURO-GUTSCHEIN DOOMSTER FÜR SPIELE AB 18



Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von 50 Euro und kann für alle Artikel im doomster-Shop unter www.doomster.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. Sollte der Gutscheinwert nicht vollständig aufgebraucht werden, muss der Restwert verfallen. Eine Teileinlösung ist nicht möglich. Alle Informationen zu Versandkosten finden Sie auf www.doomster.de.
Prämiennummer: 003413

50-EURO-GUTSCHEIN SQOOPS



Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von 50 Euro und kann für alle Artikel im sqoops-Shop unter www.sqoops.de eingelöst werden.
Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden.
Prämiennummer: 003338



MASS EFFECT
Du rettest das Leben von Milliarden und verhinderst die Rückkehr einer altertümlichen Macht, die versessen darauf ist, alles organische Leben zu zerstören.
Prämiennummer: 003463



DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG
Ein Third-Person-Party-RPG, basierend auf dem Regelwerk des Pen&Paper-Rollenspiel-Regelwerks **Das Schwarze Auge**, des populärsten Rollenspiel-Systems in Deutschland.
Prämiennummer: 003482




USB-STICK A-DATA MYFLASH PD9 8 GB
Einfach in den USB-Port einstecken und schon können 8 Gigabyte Daten gelesen und geschrieben werden. Der USB-Stick ist klein wie ein Feuerzeug und erschütterungsunempfindlich.
Prämiennummer: 003358

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 61,-/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,-/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 61,00/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,00/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail

(für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie

*Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG PR 55

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



TEST

XXL-TESTS | BUDGET | RUHMESHALLE | EINKAUFSFÜHRER



Christian Burtchen

Aktuelles Lieblingsspiel:
Two Worlds (ja, das meine ich ernst)
Darauf warte ich:
The Whispered World, A Vampyre Story
Und außerdem:
Nutze ich die Gelegenheit, auf unser fantastisches Rollenspiel-Sonderheft aufmerksam zu machen – kaufen!



Robert Horn

Aktuelles Lieblingsspiel:
Team Fortress 2: Rob rockt als Sniper!
Darauf warte ich:
Sniper-Achievements, bitte!
Hört auf Arbeit:
Flogging Molly: Irish Folk Punk, der zum mitwippen zwingt. Ehrlich, das sieht beim Schreiben ziemlich affig aus.



Felix Schütz

Aktuelles Lieblingsspiel (PC):
Das Schwarze Auge: Drakensang
Darauf warte ich:
The Whispered World, Resident Evil 5
Aktuelles Lieblingsspiel (Konsolen):
God of War: Chains of Olympus (PSP)
Da flippe ich aus:
Wie kann Diablo 3 nur so geil aussehen?



Ansgar Steidle

Aktuelles Lieblingsspiel:
Das Schwarze Auge: Drakensang. Ich kann dem Spiel für nichts böse sein.
Darauf freue ich mich:
Die Lieferung obiger Collectors-Edition und einen langen Urlaub
Enttäuschung des Monats:
Meine neue Wohnung – Renovierung ftw!




Rainer Rosshirt

Aktuelles Lieblingsspiel:
Aufgrund großer Ankündigungen mal wieder Diablo 2
Darauf warte ich:
Monatelanges bestes Motorradwetter
Enttäuschung des Monats:
Das viel zu kurze Gastspiel des Sommers

Sebastian Weber

Aktuelles Lieblingsspiel:
Race Driver: Grid, das macht auch beim zweiten Mal noch Spaß.
Ärgert sich darüber, dass ...:
... er Michael Caine im Flieger nach L.A. nicht angesprochen hat.
Zählt die Tage bis:
... The Dark Knight endlich anläuft.



Stefan Weiß

Aktuelles Lieblingsspiel:
Das Schwarze Auge: Drakensang – keine Frage, ich fühle mich in Aventurien wohl, darauf ein helles Ferdoker!
Längstes Tutorial dieses Monats:
Beim Test von Bau AG
Aktuelle Lieblingsband:
Airbourne – die Bon-Scott-Ära lebt auf!



Thomas Weiß

Aktuelles Lieblingsspiel:
Final Fantasy 7 (PSP) – verkürzt U-Bahn-Fahrten ähnlich wie Max-Frisch-Lektüre
Darauf warte ich:
Normalität – nicht das Spiel
Entschuldigt sich für:
Abgehackt-scharfkantig Sätze diesen Monat. Es lief Volbeat beim Schreiben.

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesen Extrakommentaren.

65 PC-Games-Durchschnittswert

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt.
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die Spielspaßwertung

> 90 %, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70 %, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60 %, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50 %, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50 %, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen

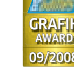


1) Ohne Altersbeschränkung
2) Ab 6 Jahren
3) Ab 12 Jahren
4) Ab 16 Jahren
5) Keine Jugendfreigabe

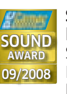
PC-Games-Awards




PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Grafik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

Von: Felix Schütz

Frogwares wagt den Schritt zurück in die Zweidimensionalität. Gute Entscheidung!



1

VERTRAUT | Simpel zu bedienen, klassisch in der Aufmachung – **Dracula: Origin** ist gelungen.

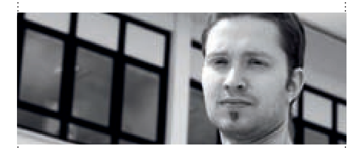
Dracula: Origin

Das gibt es nun wirklich selten! Während Frogwares seine letzten Werke noch in 3D-Grafik inszenierte, besann sich das Studio diesmal auf alte Tugenden: Sein Adventure **Dracula: Origin** setzt wieder auf den typischen Grafikmix aus vorgerenderten Hintergründen und detailreichen 3D-Charakteren. Ein Rückschritt, der sich auszahlt: Das Spiel ist Frogwares' beste Arbeit seit **Sherlock Holmes und das Geheimnis des Silbernen Ohrrings**.

Bram Stoker lieferte die Vorlage, **Dracula: Origin** hält sich grob daran: Das Spiel erzählt die Geschichte des Vampirjägers Van Helsing; ein blass geratener Held, der Jagd auf den legendären Blutsauger macht. Action gibt's dabei nicht, Van Helsing löst seine Aufgaben stets mit Überlegung und Logik. Dabei werden per Mausklick Gruften geöffnet und Tempel erforscht, alles fein im aufgeräumten Tagebuch dokumentiert. Leider ist das die einzige Hilfestellung im Spiel – Van Helsing selbst hält sich mit Tipps zurück. Immerhin: Hotspots und Raumausgänge lässt man sich bequem per Leertaste anzeigen und auch das Inventar öffnet sich lässig per Rechtsklick, ohne aber an den Bedienkomfort eines **Geheimakte Tunguska** heranzureichen. Hin und wieder treiben es die Rätseldesigner zu weit: Da soll der Spieler wahllos Items miteinander kombinieren oder übertrieben knifflige Schalter- und Logikrätsel knacken. Für Einsteiger ist das zuviel des Guten.

Diese Frustmomente auszugleichen, gelingt der Atmosphäre nicht: Die wenigen Charaktere haben nur wenig Profil, die Sprecher sind von bestenfalls durchwachsener Qualität und die blutleere Handlung lässt Spannung vermissen. Da muss Frogwares einfach noch dazulernen. ❑

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*



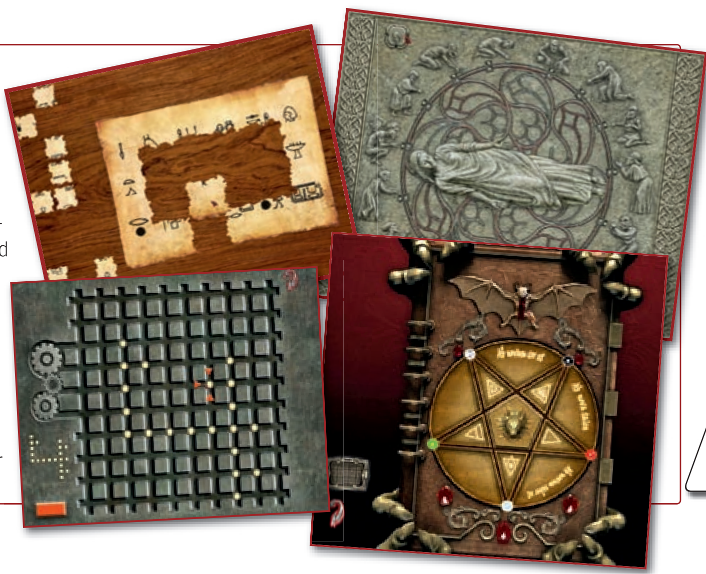
„Überraschend gutes Adventure, dem es aber an Biss fehlt"

Die beiden letzten **Sherlock Holmes**-Adventures mochte ich nicht. **Dracula: Origin** ist da besser, viel besser: Zwar enttäuscht die Atmosphäre ein wenig (bessere Sprecher, bitte!), doch meiner Motivation tat das kaum einen Abbruch. Selbst viele der mir sonst so verhassten Schalter- und Logikrätsel (siehe Kasten) knackte ich ohne Blick in die Lösung, das ist gut. Dennoch: Ohne Ingame-Hilfe oder Tipps geraten manche Aufgaben zu fordernd und zeitintensiv. Weihwasser und Vampire, Frust und Spielspaß – diese Dinge gehören nicht zusammen.

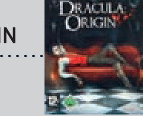
RÄTSEL AM PRANGER

Erstaunlich viele Aufgaben in Dracula: Origin wenden sich vom Prinzip „Kombiniere Item mit Hotspot" ab.

Den wenigsten Adventures tun solche Rätsel gut: In Großaufnahme werden Codes und Schlösser geknackt, Muster verschoben, Runen angeordnet. Oft zeigt sich das Spiel hier aber vorbildlich: Die meisten Aufgaben lösten wir nach einigen Minuten ohne fremde Hilfe, das Erfolgserlebnis ist dann umso größer. Leider sind manche Rätsel einfach zu schwer und zeitintensiv geraten. Eine Ingame-Hilfe wie die in **Geheimakte Tunguska** hätte hier viele Wertungspunkte gerettet!



DRACULA ORIGIN



Ca. € 40,-
6. Juni 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Frogwares
Titel vom selben Entwickler: Sherlock Holmes vs. Arsène Lupin
Publisher: Koch Media
Sprache: Deutsch
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detailreich gerenderte Umgebungen mit hübschen, aber zu wenigen Detailanimationen. Die wenigen 3D-Charaktere sehen gut aus, sind aber schwach animiert.
Sound: Die durchaus passende Musik dudelt erbarmungslos nervig in der Endlosschleife. Die deutschen Sprecher sind enttäuschend: Van Helsing ist viel zu theatralisch und Dracula klingt einfach nur albern.
Steuerung: Per Doppelklick geht's schnell zum Raumausgang, ein Tastendruck blendet die Hotspots ein. Das Inventar hat Komfortmängel, Van Helsing gibt zu wenig Tipps und schleicht so langsam wie ein Zombie.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

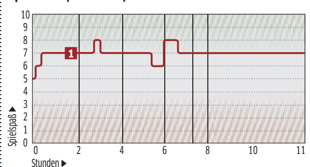
Minimum: P4 1,5 GHz/Athlon XP 1500+, 512 MB RAM, Radeon 9600 Pro/Geforce 4200
Empfehlenswert: Athlon XP 3000+/ P4 2,8 GHz, 1 GB RAM, X1950 Pro/ Geforce 6600 GT

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Trotz der Anlehnung an Stokers Buchvorlage ist **Dracula: Origin** nicht von Gewalt beherrscht – in einigen Szenen sind Blutspritzer zu sehen und manche Texte beschreiben Tötungshandlungen. Harmlos.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 11:00



Die Verkaufsversion lief während unseres Tests flüssig und stabil.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stimmungsvolle Hintergründe
- ➕ Kurze Laufwege
- ➕ Aufgeräumte Menüs
- ➕ Ordentliche Hotspot-Anzeige
- ➕ Viele angenehm fordernde Rätsel …
- ➖ … und manche, die zu schwer sind
- ➖ Held gibt wenig bis keine Tipps
- ➖ Spannungsarme Handlung
- ➖ Durchwachsene Sprachausgabe
- ➖ Kaum Charaktere zum Interagieren
- ➖ Zu viele Schalter- und Logikrätsel

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **71**

Die neue Generation der Browsergames

Chaos Cars



Dark Orbit



FB-Manager



X-Blaster



Keine Installation nötig!

Gratis-Spiele
- Multiplayer
- Flash-Games

Spielspaß für lau!

BIGPOINT präsentiert kostenlose Browsergames auf www.pcgames.de

Klicken Sie in der Navigation auf „Multiplayer“ und starten Sie durch...











Spitzengeschenk!

Jetzt PC Games abonnieren und eine tolle Prämie abgreifen!

Sharkoon 4-GB-USB-Stick (Prämien-Nr.: 003343):
Der Sharkoon USB2.0 Flexi-Drive EC2 ist Plug-and-play-fähig. Einfach in den USB-Port einstecken und schon können 4 GB Daten gelesen und beschrieben werden. Es werden keine externe Stromversorgung oder Kabel benötigt. Der USB-Stick ist klein wie ein Feuerzeug, benötigt unter Windows Me/2000/XP keine Treiber und ist erschütterungsbeständig. Somit ist er ideal für den Transport von Daten geeignet.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 61,-/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,-/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 61,-/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,-/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

Sharkoon 4-GB-USB-Stick
(Prämien-Nr. 003343)

(Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG JA 11

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Von: Christian Schlütter

Firefly legt ein sechs Jahre altes Spiel neu auf – und ändert dabei viel zu wenig.



▲ **ERFOLGSERLEBNIS** | Endlich klappt etwas. Ein Steinregen zerstört die Mauern des Gegners. Mit Müh und Not stürmen unsere Mannen die Burg.

◀ **UNFAIR** | Man selbst hat kaum den ersten Stein gesetzt, aus den Außenposten des Gegners strömen aber schon unzählige Soldaten.

Stronghold Crusader Extreme



Retro scheint ja im Moment auch in der Spielbranche hoch im Kurs zu stehen. Den Strategie-Klassiker **Stronghold Crusader** hätte man aber besser in Frieden ruhen lassen. Wie schon das sechs Jahre alte Original versetzt Sie **Stronghold Crusader Extreme** in die Zeit der christlichen Kreuzzüge, um den Nahen Osten von den „Ungläubigen“ zu befreien. Dazu errichten Sie mächtige Burganlagen, sorgen für Nachschub in Form von Holz, Stein, Eisen und Nahrungsmitteln und bilden mutige Kämpfer aus, um schließlich den gegnerischen Anführer zu erledigen.

Die „Extreme“-Version bringt gerade einmal zwei kleine Neuerungen mit sich. Zum einen verfügen Ihre Kontrahenten jetzt über Außenposten, die kontinuierlich Fußvolk in Richtung Ihrer Burg ausspucken. Zum anderen steht Ihnen jetzt am rechten Bildschirmrand eine Leiste mit Spezialaktionen zur Verfügung. So lassen Sie Pfeile niederregnen, reißen Mauern mit Gesteinsbrocken ein oder heilen die eigenen Mannen. Die gottgleichen Extra-Fähigkeiten sind auch bitter nötig. Denn der Extreme-Kreuzzug ist so bockschwer geraten, dass selbst hartgesottene Fans ihre liebe Not damit haben. Unbedarfte Burgherren sind bereits mit der ersten Mission völlig überfordert. Oft bleiben nur wenige Minuten, bis ganze Gegnerhorden auf Ihr Hauptquartier zuströmen.

Aber selbst der Schwierigkeitsgrad wäre kein großes Problem (schließlich zeigt das „Extreme“ im Namen schon an, dass der Titel sich nicht an Gelegenheitsspieler richtet), wenn Entwickler Firefly ansonsten ein ordentliches Remake gezimmert hätte. Leider patzt **Stronghold Crusader Extreme** auch in allen anderen Disziplinen: Die bereits vor sechs Jahren veraltete Grafik-Engine stellt nun zwar bis zu 10.000 Einheiten dar, wurde ansonsten aber ohne Änderungen übernommen. Musik und Sprachausgabe beschränken sich weiterhin auf ein Minimum und die Kampagne ist im Grunde nur eine Aneinanderreihung von Einzelmissionen. Da kämpfen Sie dann als Kreuzritter schon mal gegen den Sheriff von Nottingham, der sich mitten in der Wüste mit arabischen Feldherren zusammengetan hat. Das klingt arg nach dem Geschichtsverständnis amerikanischer Blödelfilmchen. Zudem schwächelt die künstliche Intelligenz. Manche Missionen lassen sich dadurch beenden, dass Sie ganz zu Beginn ein Söldnerlager errichten und mit einem Haufen eingekaufter Schwertkämpfer den Feind niedermetzeln, bevor dieser eine Burg errichten kann. Spieltiefe geht anders. ❑

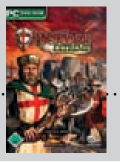
MEINE MEINUNG | *Christian Schlütter*



„Eine unnütze und schlechte Neuauflage“

Es hätte so schön werden können! **Stronghold Crusader** hat auch hierzulande noch eine eingeschworene Fangemeinde. Ordentlich aufgemotzt und mit cleveren neuen Missionen versehen, hätte die **Extreme**-Version ein Erfolg werden können. So wirkt es wie ein lauwarmer Aufguss. Ich empfehle diesen Titel wirklich nur leidensfähigen Hardcore-Fans. Alle anderen sparen etwas Geld und legen sich die Budget-Version von **Stronghold Crusader** oder **Stronhold Legends** zu.

STRONGHOLD CRUSADER EXTREME



Ca. € 30,-
3. Juli 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Firefly Studios
Titel vom selben Entwickler: Stronghold | Stronghold Crusader
Publisher: cdv
Sprache: Deutsch
Zielgruppe: Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sechs Jahre alte Engine fast ohne Änderungen. Auf neueren Bildschirmen behindert die niedrige Auflösung (max. 1.024x768) beim Spielen.
Sound: KI-Gegner reizen mit markigen Sprüchen, das war es aber auch schon. Die Musik untermalt dezent, wiederholt sich aber oft.
Steuerung: Burgenbau per typischen Mausklick. Hier und da nerven einige Menüschnitzer.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Vorgefertigte oder selbst erstellte Karten können im LAN oder Internet gespielt werden. Spezialfähigkeiten sind auch hier einsetzbar.
Zahl der Spieler: 2 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

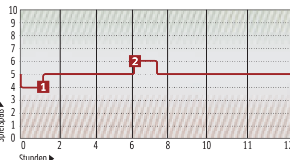
Minimum: P3 500 MHz, 128 MB RAM, DirectX 7 kompatible Grafikkarte
Empfehlenswert: P3 500 MHz, 128 MB RAM, aktuelle Onboard-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Natürlich geht es auf den mittelalterlichen Schlachtfeldern blutig zu. Die Grafik ist aber zu pixelig, um bedrohlich zu wirken.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Version 1.2-E
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00



Die Testversion lief stabil und flüssig. Selbst schwache Maschinen dürften mit der alten Engine fertig werden.

PRO UND CONTRA

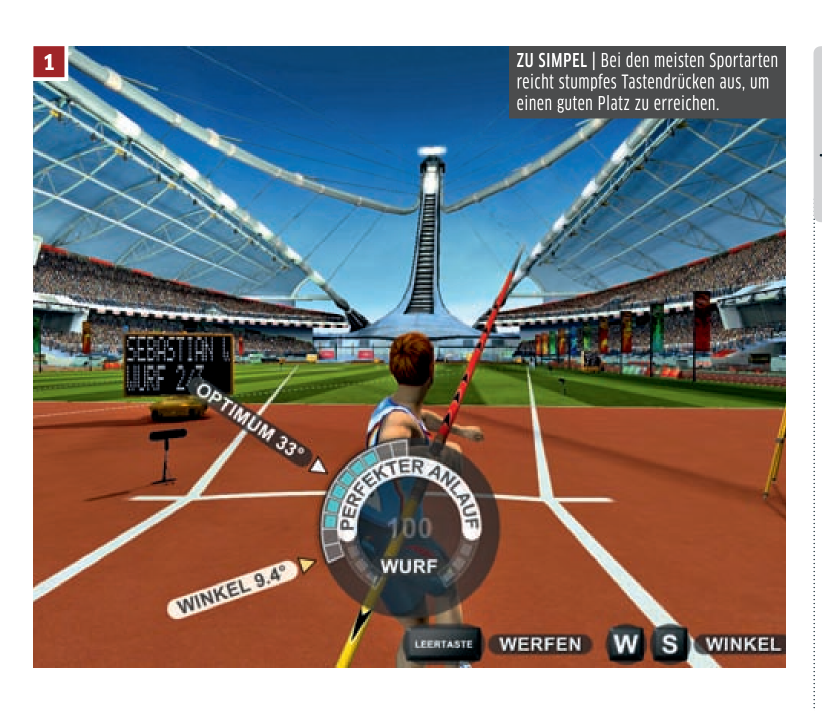
- ➕ Enthält Stronghold Crusader Deluxe
- ➕ Es macht immer noch etwas Spaß, seine Burg zu verteidigen.
- ➕ Engine stellt 10.000 Einheiten dar
- ➖ Kampagne besteht nur aus unzusammenhängenden Missionen
- ➖ Keine Verbesserung der Grafik, Darstellung verschwimmt auf neueren Bildschirmen
- ➖ Selbst für Profis zu hoher, teils unfairer Schwierigkeitsgrad
- ➖ Blöde Fehler der künstlichen Intelligenz

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **50**

Von: Sebastian Weber

Schluss mit Skifahren – pünktlich zu Olympia meldet sich 49 Games mit neuen Sportarten zurück.



1 **ZU SIMPEL** | Bei den meisten Sportarten reicht stumpfes Tastendrücken aus, um einen guten Platz zu erreichen.

Summer Athletics

Ältere Semester fühlen sich, sobald die erste Disziplin des Spiels über den Bildschirm flimmert, sofort in die guten, alten C64-**Summer Games**-Zeiten zurückversetzt. Denn am Spielprinzip des 24 Jahre alten Klassikers hat Entwickler 49 Games für **Summer Athletics** kaum Änderungen vorgenommen.

Genau wie damals kommt es auf Ihr Reaktionsvermögen und ihre Fingerfertigkeit an der Tastatur an (was früher die Knöpfe des Joysticks waren). Auf diese Weise hangeln Sie sich durch die insgesamt 25 olympischen Disziplinen.

Bevor Sie loslegen, wählen Sie aus, ob Sie einen einzelnen Wettkampf bestreiten, eine vorgegebene Konfiguration an Sportarten starten oder sich einen eigenen Sportler basteln und mit ihm eine Profikarriere in Angriff nehmen möchten – alles aber ohne original Athleten, da die Lizenzausstattung fehlt. Letzteres setzt später auf Rollenspielansätze, da Sie nach absolvierten Events die Fähigkeiten wie Technik oder Kraft steigern, um bessere Chancen im weiteren Verlauf zu haben.

Die Wettbewerbe sind simpel gehalten. Meist reicht es aus, die Pfeiltasten im schnellen Wechsel zu drücken, bei mancher Disziplin ist dann noch Timing gefragt, da Sie etwa im rechten Moment die Leertaste betätigen müssen, damit sich Ihr Schützling beim Weitsprung rechtzeitig vom Boden abstößt und dabei nicht die weiße Linie übertritt.

Sein Potenzial spielt **Summer Athletics** im Einzelspieler nicht aus, da die Karriere zu kurz und die KI-Gegner zu schlecht sind. Der Hotseat-Modus für bis zu vier Anhänger des virtuellen Sports an einem PC gleicht das aber locker aus – eine weitere Parallele zu **Summer Games**. ❏

MEINE MEINUNG |

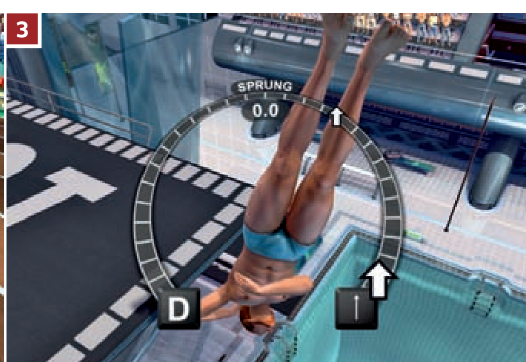
Sebastian Weber



„Nett für zwischendurch, aber auf Dauer zu wenig."

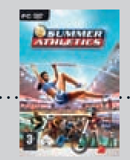
Seinen Recken durch Disziplinen wie Hochsprung, Hürdenlauf, Turmspringen oder Sprint zu quälen, macht ohne Zweifel Spaß, aber leider nicht lange. Denn die Disziplinen sind zu simpel gehalten, meist beschränkt sich das eigene Zutun auf schnelle Tastaturakrobatik, die hin und wieder mal von einer Timing-Herausforderung unterbrochen wird. Das ist zwar gut für die Unterarmmuskulatur, motiviert aber nicht dauerhaft. Der Hotseat-Modus dagegen bringt ein wenig Party-Stimmung in die olympischen Wettkämpfe.

2 **TAKTISCH** | In den Langstreckenläufen müssen Sie sich die Kraft Ihres Läufers einteilen und den Windschatten der Gegner nutzen (gelbe Linien im Display).



3 **KNIFFLIG** | Wenige Disziplinen erweisen sich als schwierig: Beim Turmspringen bedienen Sie die Pfeil- und WASD-Tasten gleichzeitig.

SUMMER ATHLETICS



Ca. € 26,-
4. Juli 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: 49 Games
Titel vom selben Entwickler: RTL Skispringen 2007 | RTL Winter Games 2007
Publisher: dtp
Sprache: Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Animationen wirken unrealistisch und wiederholen sich zu oft, Texturen und Charaktere wenig detailliert, Spiegelungen teils übertrieben.
Sound: Stadionsprecher wirkt unausgereift und künstlich, die Hintergrundmusik ist belanglos.
Steuerung: Sowohl per Gamepad als auch per Tastatur schnell zu begreifen, auf Dauer aber ein wenig anstrengend

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Hotseat-Modus
Zahl der Spieler: 2 bis 4 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

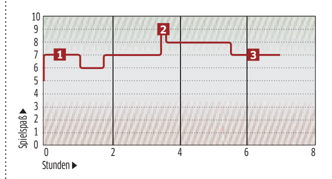
Minimum: Ahtlon 64 3000+/ P4 3,2 GHz, Geforce 7600 GT/Radeon HD 2600 XT, 1 GB
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6550, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870, 2 GB

JUGENDEIGNUNG

USK: Ohne Altersbeschränkung
Die Wettkämpfe kommen ohne jegliche Gewaltdarstellung aus. Da die Events einfach gehalten sind, sollten auch kleinere Kinder mit etwas Hilfe nicht überfordert sein.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 07:00



Die uns vorliegende Version lief komplett fehlerfrei und stabil.

PRO UND CONTRA

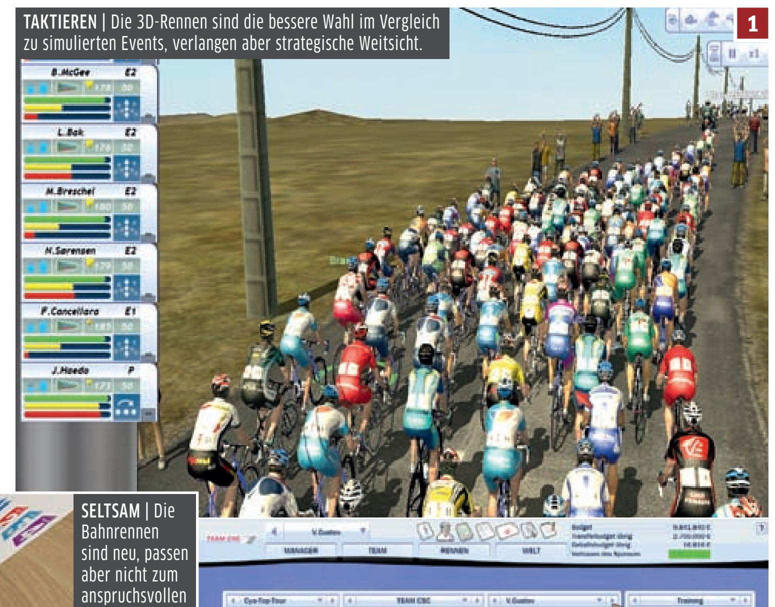
- ➕ Einfache Handhabung
- ➕ Hotseat-Modus
- ➕ Viele verschiedene Events, außerdem eigene Wettkämpfe erstellbar
- ➖ Auf Dauer eintöniges Spielprinzip
- ➖ Die Steuerung der Disziplinen bietet wenig Abwechslung, so erkennt man kaum einen Unterschied zwischen den Sportarten.
- ➖ Fehlende Lizenzausstattung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **72**

Von: Sebastian Weber

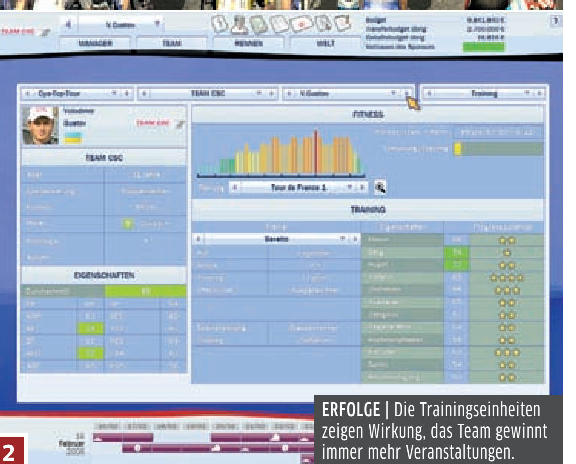
Das härteste Radrennen steht Pate für einen der anspruchsvollsten Manager – anstrengend sind beide.



TAKTIEREN | Die 3D-Rennen sind die bessere Wahl im Vergleich zu simulierten Events, verlangen aber strategische Weitsicht.



SELTSAM | Die Bahnrennen sind neu, passen aber nicht zum anspruchsvollen Manager-Rest.



ERFOLGE | Die Trainingseinheiten zeigen Wirkung, das Team gewinnt immer mehr Veranstaltungen.

Le Tour de France Saison 2008





Wie im vergangenen Jahr bringen die Franzosen Cyanide Studio zum Start der Tour de France das Spiel **Le Tour de France 2008: Der offizielle Radsport Manager** in die Läden.

Das Prinzip bleibt gleich. Zu Beginn Ihrer Karriere erstellen Sie sich einen Manager, suchen sich ein Team aus und nehmen fortan an den Radrennen dieser Welt teil. Die 65 offiziellen Mannschaften sorgen dabei für Authentizität, denn Cyanide hat sich viel Mühe gegeben, die einzelnen Fahrer möglichst realitätsnah zu integrieren.

Die Führung Ihres Kaders erledigen Sie in den gewohnten Menüs, Änderungen suchen Sie vergebens. Mit wenigen Klicks legen Sie Trainingspläne fest, kaufen neues Material wie Helme und Rahmen ein, führen Verhandlungen mit Sponsoren und so weiter. Jedoch nimmt **Le Tour de France Saison 2008** Anfänger zu wenig bei der Hand, sodass viel Einarbeitungszeit nötig ist, um durchzusteigen. Das zu Beginn wählbare Tutorial erklärt nur einige Situationen der 3D-Rennen, auf die Sie die gesamte Zeit hinarbeiten. Dort kommt es stark auf die richtige Taktik an: Ein Sprint zur falschen Zeit oder eine versiegende Wasserversorgung ermüden die Radler schnell zum falschen Zeitpunkt und das Rennen geht in die Binsen. Die vielen Knöpfe, Schieber und Regler, die den Spieler dort erwarten, erschlagen einen nach wie vor – auch hier sind Neulinge überfordert.

Die einzige Neuerung sind Bahnrennen. Das Geschicklichkeitsspiel passt jedoch nicht zum Rest des anspruchsvollen Managers. Mit den Pfeiltasten lenken Sie einen Radfahrer und achten auf seine Puste, den Windschatten der Gegner und den rechten Zeitpunkt, um zu überholen. Auf Dauer zu simpel und eintönig.❑

MEINE MEINUNG |

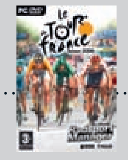
Sebastian Weber



„Komplex und umfangreich, aber mit wenig Neuerungen"

Die wenigen Veränderungen gegenüber der Vorjahresversion hätte Cyanide Studio auch als Patch nachliefern können: aktualisierte Daten und ein neuer Spielmodus – den man zuvor nicht vermisst hat. Die bisher kritisierten Fehler bleiben deshalb ebenfalls: Anfänger stecken entweder enorm viel Zeit in das Spiel, um alle Funktionen und Abläufe zu verstehen, oder werfen es nach kurzer Zeit verärgert in die Ecke. Es gibt einige Konkurrenztitel, die zeigen, wie man es deutlich besser macht. So tritt die Reihe weiter auf der Stelle.

LE TOUR DE FRANCE SAISON 2008



Ca. € 37,-
27. Juni 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Cyanide Studio
Titel vom selben Entwickler: Radsport Manager Pro 2007 | Loki | Radsport Manager Pro 2006
Publisher: Focus Home Interactive
Sprache: Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Triste und unrealistische Umgebung, sich wiederholende Zuschauer, die sich hölzern bewegen, lediglich die Animationen der Sportler wirken ein wenig geschmeidiger als im Vorjahr
Sound: Auf Dauer leicht nervige Musik, Kommentare während der 3D-Rennen passend
Steuerung: Einfache Kombination aus Maus und Tastatur, wobei es sehr viele nützliche Tastenkombinationen im 3D-Modus gibt

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: LAN (Saisonmodus) und Online
Zahl der Spieler: 2 bis 20

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

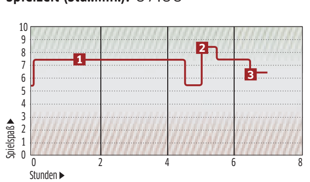
Minimum: P4 mit 2,8 GHz/Athlon XP 2500+, Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro, 512 MB
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 5000+/Core 2 Duo E4300, Radeon HD3870/Geforce 8800 GT, 2 GB

JUGENDEIGNUNG

USK: Ohne Altersbeschränkung
Kommt ohne jegliche Gewaltdarstellung aus, ist allerdings für jüngere Spieler zu komplex

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion 1.0.0.0
Spielzeit (Std.:Min.): 07:00



Zum Test lag uns die Verkaufsversion vor; diese lief fehlerfrei, stürzte aber einmal ab, ohne vorher gespeichert zu haben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Original-Lizenz
- ➕ Großer Umfang
- ➕ Einfache zu bedienende Menüs
- ➖ Anfänger werden alleine gelassen, Tutorial geht nicht tief genug
- ➖ Bahnrennen zu simpel und öde
- ➖ Rennen simulieren zu lassen, führt meist zu schlechten Ergebnissen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **68**

Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind. Das wertende Fazit sagt Ihnen, ob das Spiel für Sie infrage kommt.

Herausragend ≥ 90% | Sehr gut ≥ 80% | Gut ≥ 70% | Befriedigend ≥ 60% | Ausreichend ≥ 50% | Mangelhaft < 50%



Kung Fu Panda

Lelnen ist wie Ludeln gegen den Stlom: Sobald man aufhölt, tleibt man zulück. Ein chinesisches Sprichwort, das auch Panda Po im Jump&Run-Abenteuer **Kung Fu Panda** erst begreifen muss. Im Pelz des pummeligen, aber pandastischen Protagonisten erklimmen Sie die Karriereleiter vom Nudelsuppen-Panscher zum Kung-Fu-Drachenmeister und retten das Tal des Friedens vor dem fiesen Schneeleoparden Tai Lung. Unterstützung erhalten Sie von Meister Shifu sowie den Furiosen Fünf, deren Rollen Sie im Spiel ebenfalls übernehmen.

Wie es in diesem Genre üblich ist, schalten Sie diverse Extras frei und kaufen mit gesammelten Münzen für Po ein neues Knuddel-Kämpfer-Outfit oder verbessern seine Fähigkeiten und Attacken. Besonders witzig: der Bauchklatscher-Angriff. 130 Kilo Bauchspeck gehören eben in die Kampf-Arena und nicht zu Weight Watchers.

Der Schwierigkeitsgrad der Hüpf- und Kampfpassagen wirkt in den insgesamt 13 Missionen etwas unausgewogen. Um dabei den Frustfaktor gering zu halten, sorgen Geschicklichkeitsspiele für gelungene Abwechslung: So sollen Sie etwa Tasten in einer vorgegebenen Reihenfolge drücken, wobei Ihre Geschwindigkeit entscheidend ist. Ihnen stehen Tastatur mit Maus und Xbox-360-Controller für die Steuerung zur Verfügung. Ersteres ist jedoch unkomfortabel und empfiehlt sich nur für wahre Meister der Fingerakrobatik.

Enttäuschend: Trotz der 17 verschiedener Varianten (unter anderem Memory, Zielschießen, Beat 'em Up) sticht der Mehrspieler-Modus nicht besonders heraus. Fast alle Runden wirken eintönig und/oder langatmig. Die liebevollen Animationen in plüschig bunter Frühlingsrollen-Optik und die humorvollen Dialoge machen das Abenteuer dennoch zu einer echten Freude. (em) ❑

GUT Spieleumsetzungen zu Kinofilmen müssen nicht zwangsläufig schlecht sein. **Kung Fu Panda** beweist es.

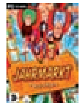
GENRE: Jump & Run
PUBLISHER: Activision | ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren | 27.6.2008



BÄRENSTARK | Wenn Sie die Hüpfeinlagen im finsteren Wald gemeistert haben, folgt der Kampf gegen die Bösewichter. Obwohl diese in großen Gruppen auftreten, haben sie kaum eine Chance.



FARBENFROH | Aus der gehobenen Perspektive haben wir einen guten Überblick über den gesamten Jahrmarkt.



Jahrmarkt Manager

Beim Anblick von Schiffsschaukel, Riesenrad und Zuckerwatte leuchten seit jeher Kinderaugen auf. Glauben Sie aber nicht, dass Sie sich selbst oder einem Ihrer Liebsten einen Gefallen mit dem **Jahrmarkt Manager** tun.

Im Hauptmenü wählen Sie einen der drei Spielmodi Sandbox, Mission oder Karriere. Egal worauf Ihre Wahl fällt, die Aufgabe ist es immer, einen ansehnlichen Jahrmarkt aus dem Boden zu stampfen. Während Sie im Sandbox-Modus munter drauflosbauen und auf Finanzen pfeifen, sollten Sie bei den Missionen oder der Karriere auf das knapp bemessene Startkapital achten. Wenn die ersten Fahrgeschäfte, Imbissbuden und Spielgeräte stehen, öffnen Sie die Tore für Ihre Besucher. Bis hierher laufen alle drei Spielvarianten identisch ab.

Missionen fordern nun vom Spieler die Erfüllung bestimmter Tagesziele. Zum Beispiel müssen Sie bis Mitternacht einen gewissen Geldbetrag nur unter Verwendung von kindgerechten Attraktionen erwirtschaften. Innovatives Spiel-Design? Fehlanzeige. In der Karriere bauen Sie Ihren Ruf aus. Dazu ziehen Sie Ihren Gästen immer mehr Moneten aus der Tasche. Je erfolgreicher Sie dabei sind, desto mehr Fahrgeschäfte und Imbissbuden stehen Ihnen zur Verfügung.

Fragt sich nur, ob Sie so lange durchhalten: Neben der lachhaften optischen Präsentation, die mit flimmernden Texturen zu kämpfen hat, missfällt die musikalische Kulisse. Lediglich ein nerviges Musikstück dröhnt aus den Boxen. Nebenher ist die Verwaltung des Parkpersonals ein Witz. Sie heuern Ihre Untergebenen nur an, haben aber keine Kontrolle über die Burschen. Die Wartung eines kaputten Fahrgeschäfts gerät so zum Glücksspiel. Bleiben Sie lieber bei **Rollercoaster Tycoon 3**, das es zusammen mit den Add-ons inzwischen schon zum halben Preis des **Jahrmarkt Managers** gibt. (aw) ❑

MANGELHAFT Sowohl grafisch als auch musikalisch enttäuschendes Manager-Spiel. Design-Fehler mit inbegriffen.

GENRE: Wirtschafts-Simulation
PUBLISHER: THQ | ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 6.6.2008



STANDHAFT | Stehen die Besucher vor Ihrem Tickethäuschen Schlange, klingelt es im virtuellen Geldbeutel. Damit lassen sich größere Attraktionen finanzieren und mehr Besucher anlocken.



Determinance

Determinance könnte man auf den ersten Blick für eines der vielen kostenlosen Spiele halten, mit denen man sich zwischendurch auf LAN-Partys mit Freunden duelliert. Das heißt, allein gegen Bots macht der Titel keinen Spaß, die Technik fällt dürftig aus, dafür genügt alte Hardware und praktisch jeder kann auf Anhieb bei den sechs Mehrspielermodi mitmischen. Sie fliegen mit Ihrer Spielfigur dicht über dem Boden – manch einer kennt das von No-Clipping-Modes – und hauen sich Schwerter, Dolche, Hämmer und Sicheln um die Ohren. Die Steuerung ist konzeptbedingt gewöhnungsbedürftig, nicht gerade handlich und unpräzise. Mit der Maus schwingen Sie Ihre Waffe, um Gegner zu treffen oder Hiebe zu parieren. Fuchteln ist kontraproduktiv, ein, zwei Streiche genügen, dann ist der Ausdauerbalken leer und Sie brauchen einige Sekunden Regenerationspause.

Ein wenig taktieren dürfen Sie mit Power-Schlägen, die, falls Sie sie versemmeln, Ihre Figur kurz lähmen oder dem Gegner bei einem Treffer doppelten Schaden zufügen. Dass Sie obendrein den Anstellwinkel des Schwerts und die Lage der Figur ändern dürfen, ist nebensächlich. Unverständlich, dass Sie sich sogar für LAN-Spiele übers Internet registrieren und anmelden müssen. (as) ❑

AUSREICHEND für Mehrspielergefechte zwischendurch, solo kein Spaß: Schwertduelle mit gehörigem Trash-Faktor.

GENRE: Mehrspieler-Shooter
PUBLISHER: Dtp | ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren | 23.5.2008



ABGESCHMIERT | Wir landen einen kapitalen Treffer, was eher Zufall ist, denn die Steuerung ist reichlich ungenau. Immerhin gibt es eine automatische Zielfunktion. Abstürzen können Sie übrigens nicht.



EN GARDE | Ob Sie nun mit der Doppelklinge, einem Dolch oder einem Langbogen (!) wedeln, ist reichlich egal. Modwillige dürfen sich sogar eigene Waffen oder Spezialattacken basteln.



Trials 2: Second Edition

Trial, so der Name eines anspruchsvollen Motorradsports: Statt über Pisten zu rasen, kommt es dabei auf die Beherrschung der Maschine an. **Trials 2: Second Edition** nimmt die Nischendisziplin als Vorbild und stellt Ihre Geschicklichkeit auf die Probe. Auf Hindernisparcours balancieren Sie Ihren Fahrer über Schanzen, durch Loopings oder über Rampen. Mit den Pfeiltasten kontrollieren Sie Mensch und Maschine, wobei die Tasten nach oben und unten mit Gas und Bremse gleichzusetzen sind, während Links und Rechts das Gewicht des Fahrers nach vorn oder hinten verlagern. Stürzt Ihr Draufgänger, setzt **Trials 2** Sie am vergangenen Checkpoint wieder auf die Piste. Allerdings sind die oftmals unfair platziert, sodass man sich an etlichen Stellen beinahe die Zähne ausbeißt, gerade in den höheren Schwierigkeitsgraden. Das sorgt für Frust.

Auch die „Physik"-Engine, die im Hintergrund das Fahrverhalten der Bikes berechnet, gibt immer wieder Rätsel auf, da Sprünge einfach nicht klappen wollen oder Salti aus dem Stand den Sportler ausknocken.

Ziel ist es auf der Piste stets, schnell vom Start zum Ziel zu gelangen und dabei möglichst wenig zu stürzen. Ihr Ergebnis vergleicht **Trials 2**, nachdem Sie eine Strecke gemeistert haben, sofort mit anderen Spielern weltweit – eine Internetverbindung vorausgesetzt.

Dank der Distributionsplattform Steam klappt das reibungslos im Hintergrund, Sie haben gar die Möglichkeit, Replays von besseren Spielern anzusehen, um die perfekte Vorgehensweise zu lernen. Pro bestandene Prüfung schalten Sie einen neuen Level mit höherer Schwierigkeit frei und knobeln sich so durch über 50 Events. (web) ❑

BEFRIEDIGEND Forderndes Motorrad-Puzzle-Spiel mit teils unfairen Speicherpunkten und fraglichem Physiksystem.

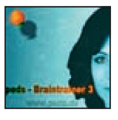
GENRE: Sportspiel
PUBLISHER: Steam | ca. € 7,-
USK: Nicht geprüft | 28.5.2008



▲ **BALANCEAKT** | Vor allem in den späteren Parcours sind schnelle Verlagerungen des Gleichgewichts wichtig, um ans Ziel zu kommen.



▶ **GLÜCKSSPIEL** | Die Strecken sind nur schlecht einsehbar. Dadurch springt man oft ins Ungewisse und merkt zu spät, dass man zu schnell oder zu langsam war. Auf Anhieb eine gute Zeit hinzubekommen ist deshalb so gut wie unmöglich.



Peds: Braintrainer 3

Keine Angst, **Braintrainer 3** hat nichts mit finsterer Gehirnwäsche zu tun, vielmehr geht es darum, mit Geschicklichkeits- und Konzentrationsübungen Ihre grauen Zellen fit zu halten. Fünf vorhandene Themengebiete (Text und Sprache, Rechnen und Zahlen, Zeit und Raum, Feinmotorik, Bilder) stehen Ihnen dabei zur Auswahl. Gelungen: Neben den vorgegebenen Trainingsabschnitten, die fünf bis zehn Übungen enthalten, können Sie auch Ihr eigenes Programm zusammenstellen.

Alle Übungen lassen sich in drei Schwierigkeitsstufen (leicht, mittel, schwer) absolvieren. Unter Zeitdruck gilt es so zum Beispiel, Kopfrechenaufgaben zu lösen, Formen mithilfe des Mauscursors zu erraten, Lückentexte zu lösen oder vorbeifliegende Ballons blitzschnell zu erkennen – die Aufgaben sind abwechslungsreich.

Nervig ist allerdings, dass es keinerlei Hinweise darauf gibt, mit welcher Taste oder welcher Mausbewegung Sie die jeweilige Übung nun bestreiten. Das führt mitunter zu lästigem Ausprobieren, sodass die ersten Punktergebnisse nicht so hoch ausfallen.

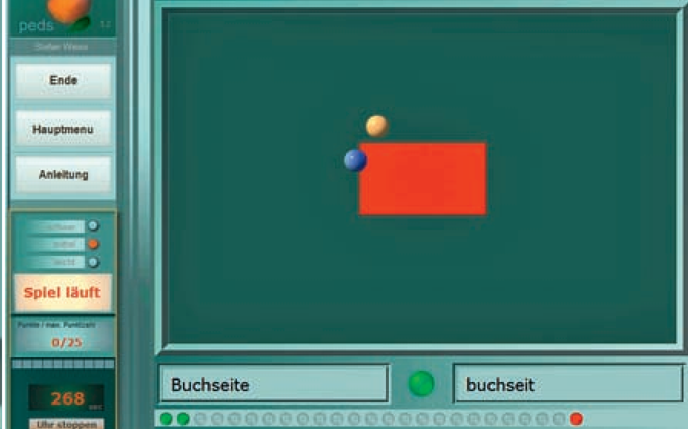
Große Soundkulisse oder Grafikpracht sind nicht zu erwarten, Knobeln steht im Mittelpunkt. (sw) ❑

GUT Gelungene Beschäftigungstherapie am PC, die mit einfachen bis kniffligen Aufgaben die Birne zum Glühen bringt

GENRE: Denkspiel
PUBLISHER: Peds | ca. € 15,-
USK: Nicht geprüft | 1.2.2008



BITTE ZAHLEN | Bei dieser Übung sollen Sie möglichst schnell den unten rechts angegebenen Eurobetrag anhand vorgegebener Münzen zusammenrechnen. Knifflig, da einige davon die Kopfseite zeigen.



MULTITASKING | Grafisch simpel, aber spielerisch fordernd – verhindern Sie mit dem blauen Ball, dass der gelbe das rote Viereck berührt, und tippen Sie gleichzeitig vorgegebene Wörter ab.





▲ **ENERGIELEUCHTE** | Durch den Einsatz von normalen Angriffen und das Einsammeln von verschiedenen Gegenständen laden Sie Ihre Musou-Anzeige (roter Balken) auf und entfesseln damit mächtige, kombinierbare Angriffe.

▶ **ATTACKE** | Da sich die gegnerische Armee meistens aus dümmlichen Gesellen zusammensetzt, besteht die Herausforderung darin, die feindlichen Generäle (links im Bild) zu besiegen. Abhängig von Ihrer Waffe können Sie verschiedene Combos ausführen.



Samurai Warriors 2

Entwickler Koei kennt keine Zurückhaltung. Seine fernöstlich angehauchten Prügelspiele (wie etwa **Dynasty Warriors**) sind wie Kettenbriefe: Keinen interessieren sie, niemand will sie und trotzdem hatte irgendwie jeder schon mal damit Kontakt. Das Angebot der Spielmodi ist ein liebloses Routine-Update ohne innovative Neuerungen. Während der Player-vs.-Player-Modus komplett wegfällt, sind Story-, Free- und Survival-Modus altbekannt. Verpackt in die Geschichten um 26 spielbare Kämpfer auf japanischen Schlachtfeldern, erfüllen sie jedoch ihren Zweck und bieten die Möglichkeit, einfach mal ordentlich draufzuhauen. Fans haben mit den neuen Kampftechniken und den Musou-Attacken sicher ihre Freude, aber Gelegenheitsmetzler verlieren schnell die Motivation in der Einöde des Leveldesigns. Lediglich die gegnerischen Generäle erfordern minimal strategische Überlegungen. Die feindliche Masse hingegen ist unfassbar schwachsinnig und eher auf einen fröhlichen Ringelreihen statt einen Kampf aus.

Optisch geht es nur solide zu und selbst wenn die Videosequenzen hübsch anzuschauen sind, erscheint die Grafik von vorgestern. Damit der Frustfaktor nicht noch weiter steigt, empfiehlt es sich auch bei der PC-Version, ein Gamepad zu benutzen, da dieses für die Steuerung wesentlich komfortabler ist. Nachteil: Durch das aggressive Malträtieren der Tasten besteht akute Hornhautgefahr an beiden Händen. Doch es gibt auch Gutes: Sugoroku – ein virtueller Brettspiel-Modus und irgendwie eine Art asiatisches **Monopoly** mit **Mario Party**-Elementen. Das macht Spaß und rettet **Samurai Warriors 2** vor der totalen Bedeutungslosigkeit. (em) ❑

AUSREICHEND Insgesamt ein Beispiel für Krampf- statt Kampfkunst. Das kennen wir besser.

GENRE: 3D-Action
PUBLISHER: THQ | ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren | 27.6.2008



Kein Sieger glaubt an den Zufall.

Friedrich Nietzsche

RUSH GAMING SERIES BY SHARKOON

RUSH PAD

Das RUSH PAD bietet die volle Spielkontrolle und wendet sich an alle, denen eine herkömmliche Tastatur nicht genug ist. Zum Lieferumfang gehören fünf bedruckte Tastaturschablonen mit den wichtigsten Hotkeys für die Spiele WoW, CS, BF, CoD2 und HL2. 48 reaktionsschnelle Präzisionstasten inklusive vier speziell beschichteter WASD-Spieltasten sowie 14 zusätzliche Funktions-Hotkeys sorgen für eine komfortable Bedienung.

RUSH BOARD

Dank vier austauschbarer, speziell beschichteter WASD-Tasten und zwölf zusätzlicher Multimedia-Hotkeys ist das RUSH BOARD sowohl für Spiele als auch für Multimedia-Anwendungen hervorragend geeignet. Das ergonomische Design der Tastatur und die 105 reaktionsschnellen Präzisionstasten bieten höchsten Bedienkomfort sowohl für Pro-Gamer als auch für Normalanwender.

RUSH MOUSE

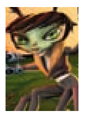
Mit ihrer ergonomischen Form und der speziellen, samtartigen Beschichtung garantiert die elegante mattschwarze RUSH MOUSE höchste Griffigkeit auch in „schweißtreibenden" Situationen.
Das Hochleistungs-Lasermodul sorgt für variable Auflösungen von 400, 800, 1600 oder 2000 dpi. Die Abtastrate wird dafür direkt über den orangefarbenen Daumenwahlschalter eingestellt.

RUSH CASE

Das RUSH CASE im Micro-ATX Format ist auf die speziellen Bedürfnisse von Gamern abgestimmt: kompakt und leicht ist es der ideale Begleiter für jede LAN-Party. Hinter der Frontblende mit LC-Display (Temperaturanzeige), beleuchtetem Power- und Reset-Knopf und Front-I/O (4x USB-, 1x Kopfhörer- und 1x Mikrofonanschluss) ist genug Platz für ein optisches Laufwerk, zwei Festplatten und ein 3,5"-Gerät.

STORAGE SOLUTIONS | MULTIMEDIA | POWER SUPPLIES | INPUT DEVICES | CARDREADER | COOLING

www.sharkoon.com



Insecticide Part 1

Ein Ansatz, der Kreatives verheißt: In einer von Insekten regierten Welt schlüpft der Spieler in die Rolle von Chrys, einer sechsbeinigen Ordnungshüterin. Ihr Job: einen Mordanschlag aufklären, Gangster verjagen, die Täter überführen. **Insecticide** setzt gekonnt auf den klassischen Film-noir-Stil: Da gibt es raue Cops, reichlich Zigarettendunst und stimmungsvolle Jazz-Musik – atmosphärisch sitzt das Spiel also fest im Sattel. Die Handlung an sich bleibt jedoch – trotz üppiger Filmszenen-Garnitur – mehr konfus als spannend.

Das Spiel besitzt zwei Gesichter, eines davon ist der Adventure-Part: In etwa der Hälfte der Levels erkundet man Tatorte, sammelt Beweisstücke, spricht mit Zeugen. Das ist insgesamt nicht schlecht gemacht, aber zu langatmig, zu leicht und ohne echten Rätselspaß.

Die andere Seite des Spiels besteht aus simplen Actionpassagen. Man hüpft über die Dächer der Stadt, ballert Feinde weg, sammelt Lebenspunkte auf – schon der erste Level verliert so nach wenigen Minuten seinen Reiz. **Part 1**, der erste Teil des Episodenspiels, bietet einige Stunden Spielzeit zum fairen Preis und ist nur als englischsprachige Download-Version erhältlich. Mehr Infos auf der offiziellen Seite: www.insecticidethegame.com (fs) ❑

BEFRIEDIGEND Durchgestylter, aber spannungsarmer Genre-Mix. Schade!

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Gamecock Media Group | ca. € 10,-
USK: Nicht geprüft | 1.7.2008



DETEKTIVARBEIT | In den Adventure-Abschnitten löst man simple Point-&-Click-Rätsel. Grundsätzlich nicht verkehrt, doch die viel zu dunkle Grafik macht das Suchen von Hotspots oft zur Fleißaufgabe.

VERBRECHENSBEKÄMPFUNG | Rennend, hüpfend, ballernd geht es durch die Action-Levels. Spannung, und Anspruch, die sucht man hier vergeblich. Doch immerhin: Die englischen Sprecher sind klasse!



▲ **REALISTISCH** | Während der Kurven endet jeder kleine Bremsfehler mit einer unfreiwilligen Schlitterpartie auf dem Asphalt. **SBK 08** ist nur echten Motorrad-Fans mit starkem Nervenkostüm zu empfehlen.



▶ **STARTVORBEREITUNGEN** | Bevor die Rennen losgehen, zeigt Ihnen das Programm jeden Teilnehmer in Nahaufnahme. Die Boxenmädels stehen den Strecken in Sachen Kurven in nichts nach. Das scheint auch unserem Fahrer auf dem Bild nicht entgangen zu sein.



SBK 08: Superbike World Championship

Das Spiel versucht den Angriff auf Genreprimus **Moto GP 07** – scheitert jedoch. Im Vergleich zu THQs Vorzeige-Flitzer sieht **SBK 08** detailärmer und wesentlich steriler aus. Vor allem der Anblick der tristen Streckenumgebungen will keine rechte Rennatmosphäre aufkommen lassen.

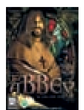
Spielerisch hat der Titel durchaus Stärken: Mit rund einem Dutzend Motorrädern, allen zwölf Kursen der aktuellen Superbike-Saison und einem umfangreichen Tuning-Bereich bietet **SBK 08** einen herrlichen Spielplatz, auf dem sich Zweirad-Fans austoben können. Wer sich allerdings nicht gut mit dem gefährlichen Sport auskennt, beißt sich die Zähne aus. Selbst auf dem leichtesten der sechs Schwierigkeitsgrade verzeiht das Programm kaum Fehler: Jeder kleine Rempler mit einem Widersacher zieht augenblicklich eine Rutschpartie auf dem Asphalt nach sich. Nach einem Unfall haben Sie keine Chance mehr, das konsequent auf der Ideallinie fahrende Feld einzuholen. Das sorgt vor allem im späteren Spielverlauf für etliche Frustanfälle, da sich die Rennen oft über eine halbe Stunde hinziehen und ein Sturz in der letzten Runde die Laune doch gewaltig in den Keller drückt.

Die Tastatur-Steuerung macht dosierte Bremsmanöver und Lenkbewegungen nahezu unmöglich. Selbst ein Joypad macht die Sache nicht viel leichter. Während sich in den Einzelspieler-Rennen bis zu 22 Motorräder gleichzeitig auf der Strecke befinden, sind es im Mehrspielermodus lediglich sieben. Es macht allerdings wesentlich mehr Spaß, gegen einen menschlichen Gegner zu fahren, als an den auf der Ideallinie sausenden Computer-Konkurrenten zu verzweifeln. (rw) ❑

BEFRIEDIGEND Ultraschwere Motorrad-Simulation mit hohem Frustfaktor.

GENRE: Rennspiel
PUBLISHER: Codemasters | ca. € 40,-
USK: Ab 6 Jahren | 20.6.2008


STILVOLL | Neben der schönen Grafik überzeugen vor allem die sehr guten Sprecher und der dramatische Soundtrack.



The Abbey (V.1.1)

Eigentlich sollte **The Abbey** von einem Mordfall im Kloster handeln, doch der wahre Krimi spielte sich ganz woanders ab: im Support-Forum von Publisher Crimson Cow, wo aufgebrachte Käufer sich über gravierende Bugs beklagten. Einige Wochen später reagieren die Entwickler mit dem Patch auf Version 1.1. Immerhin, er behebt die schlimmsten Mängel: Abstürze sollte es nun keine mehr geben, sich überlagernde Items im Inventar sowie manch inhaltlicher Fehler gelten als ausgemerzt. Das lässt die Wertung um ein paar Punkte steigen – auf eine 70. (fs) ❑

BEFRIEDIGEND Schön inszeniertes, aber teils unfaires Krimi-Adventure.

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Crimson Cow | ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren | 26.5.2008



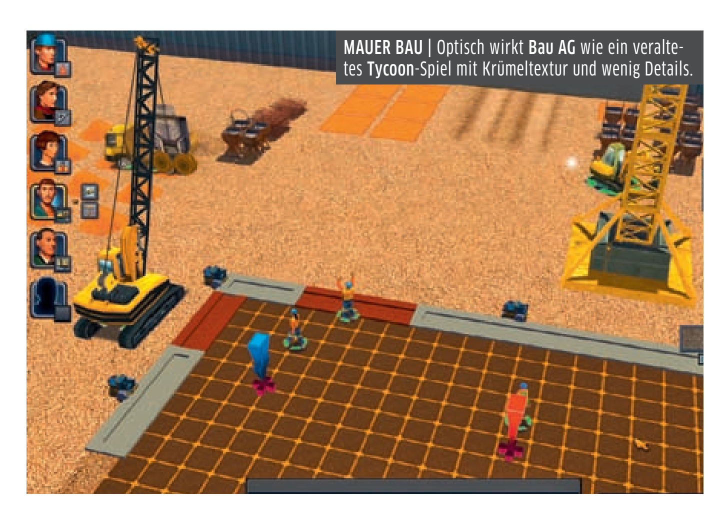
Happy Tree Friends: False Alarm

Auf der Mattscheibe nerven die quietschbunten Comic-Tierchen unfassbar. Die PC-Umsetzung macht es nicht viel besser. Frei nach dem steinalten **Lemmings** bugsieren Sie die Baumfreunde durch 30 Levels und sorgen dafür, dass Ihre Schützlinge nicht verbrannt, zerhackt oder erschlagen werden. Also frieren Sie Gasleitungen ein, drücken allerlei Hebel oder sprengen Brücken frei. Nach zwei Abschnitten ist das strunzlangweilig. Einziges Vergnügen: die Viecher absichtlich in die Falle stolpern zu lassen. Oder einfach was anderes spielen. Achtung: Das Spiel ist nur bei Sega online erhältlich. (rh) ❑

AUSREICHEND Nicht mal der merkwürdige Humor der Comic-Vorlage ist vorhanden. Zum Gähnen.

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Sega | ca. € 20,-
USK: Nicht geprüft | 25.6.2008


AM BUNTESTEN | Neben den Levels, die mit der Zeit etwas hektischer zu meistern sind, gibt es kurze Filmchen mit den Hauptakteuren. Die Qualität der Schnipsel ist bei hoher Auflösung mangelhaft.


MAUER BAU | Optisch wirkt **Bau AG** wie ein veraltetes **Tycoon**-Spiel mit Krümeltextur und wenig Details.



Bau AG: Entwerfen, Planen, Bauen

Was Bob der Baumeister für die Kleinen, ist Codemasters Baustellensimulation für die Großen. Vorausgesetzt, Sie haben ein Studium zum Bau-Ingenieur oder Architekten absolviert. Gut, ganz so wörtlich ist es nicht zu nehmen, allerdings ist die Simulation nichts für zwischendurch.

Die Spielidee ist erfrischend und interessant: Als Projektleiter planen Sie in akribischer Klein- und Fummelarbeit Baupläne, die im Laufe der 20 Missionen immer anspruchsvoller werden. Wohnhäuser, Einkaufszentren oder ein Theater sollen so entstehen. Nach der recht fitzeligen Planungsphase richten Sie die (immer gleich aussehenden) Baustellen ein, mieten schwach modellierte und animierte Baufahrzeuge, stellen Personal ein und kümmern sich hauptsächlich um die Logistik der Materialanfuhr, den Abtransport von Schutt und Müll. Erfolgreich abgeschlossene Projekte schalten Szenarien im Sandkastenmodus frei. Außerdem managen Sie die Arbeiter, die unterschiedliche Eigenschaften besitzen. So gibt es talentierte Vorarbeiter oder Experten für Teppichverlegung. Ihr Ziel: effektive Arbeiterteams auf die Beine zu stellen.

Die Sache ist komplex, sehr komplex – zum Glück gibt es vier gut ausgearbeitete, aber textintensive Tutorials, die Ihnen zumindest die Grundzüge beibringen. Ausdauer ist hier angesagt, bis man die ganzen Zusammenhänge von Fundamenttiefe, Fundamentverbindungen, Vertikal- und Horizontalstrukturen, Verschalungen, Zwischenwänden usw. kapiert hat.

Wer sich nach zähem Büffeln schließlich reingefuchst hat, wird leider nur mit mäßiger Grafik und schwachem Sound bei Laune gehalten. Alles noch vertretbar, wären nicht die ständigen Abstürze und nervenden Bugs. Oder anders ausgedrückt: Hier herrscht leider wie im richtigen Leben der sprichwörtliche Pfusch am Bau. (sw) ❑

MANGELHAFT Auf diese Steine können Sie leider gar nicht bauen – dem Spiel mangelt es einfach an Sorgfalt.

GENRE: Wirtschaftssimulation
PUBLISHER: Codemasters | ca. € 35,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 27.6.2008


ARBEITSREICH | Die schlicht gehaltenen Menüs sind Dreh- und Angelpunkt der Simulation. Hier stellen wir gerade unterschiedliche Arbeiterteams unter hilfreicher Tutorial-Anleitung zusammen.



▲ **DRAUFSICHT BEIM DRAUFGEHEN** | Zwischen den Missionen wechselt man auf Feldern die Einsatzziele; beim Reisen greifen Gegner an, woraufhin das Spiel in die Iso-Perspektive springt. Am Ende folgt jeweils ein Kampf gegen schwere Geschütze.

▶ **ZWISCHENBOSS** | Das Duell gegen Minibosse stellt einen vor besondere Herausforderungen, weil simples Draufballern bloß das Game-over herbeiführt. Diese fliegende Geschützkugel verlangt, dass man mit Fässern und Haken hantiert.



Bionic Commando Rearmed

Menschen beißen sich auf die Zunge, weil Schmerz guttut, manchmal. Für diese Zielgruppe wurde **Bionic Commando Rearmed** gebaut, ein auf Screenshots harmlos guckender 2D-Seitwärts- und 3D-Iso-Shooter. Doch es handelt sich um ein knallhartes Remake des NES-Klassikers **Bionic Commando**, mit Absicht in alten Werten wurzelnd, Minimalgrafik, künstlerisch attraktive 8-Bit-Verzierungen, Synthesizer-Töne von damals, unbedingte Gamepad-Verwendung nötig. Ein Versuch mit der Tastatur führt auf schnellstem Wege zum Wahnsinn. Die Story erzählt sich goldig, indem sie Gesichter einblendet und Text dazu ausspuckt, kantig ihr Buchstaben-Klötzchenkleid, voll martialischer Anweisungen, gespickt mit Unsinnshumor, der sich für ein eingeblendetes „ROFL“-Gelächter nicht zu schade ist.

So weit Grundlegendes. Das Spiel selber: im Anspruch einem verdrehten Zauberwürfel ähnlich. Dem Original war die Unfähigkeit des Hüpfens eigen; daran hält sich die Neuauflage. Der Soldat beherrscht zwei Dinge, schießen und Haken auswerfen. Wobei das Letzte das Letzte ist, aber irgendwie antreibt, ein aus Spott und Frust geborenes „Muss doch zu schaffen sein!“-Gefühl erzeugt. Überhaupt verströmt sadistischen Charme, was Capcom aus der Verstaubung geholt hat: Da wird verlangt, dass man von Plattformen läuft, sich im Fall an Blöcke hangelt, hochzieht, weiterspringt – eine Berührung mit dem tödlichen Drumherum genügt, dann ist man hin, darf von vorn beginnen. Das Design der Levels scheint auf die Reflexe einer Fliege zugeschnitten, Personen haben den Dreh – vielleicht – nach hundert Versuchen raus. Derweil ertrinken Gamepads im Händeschweiß. (tw) ❑

GUT Süß, dieses Remake, und sauschwer. Fürs Hangeln und Schwingen muss man ausreichend Fassung mitbringen.

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Capcom | ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren | TERMIN: Sommer 2008



Der unglaubliche Hulk: Das offizielle Videospiel

Das Spiel zum Film ist wirklich unglaublich – unglaublich schlecht! Dem Titel merkt man seine lieblose Konsolenkonvertierung an jeder Ecke an: Angefangen bei der Installation, die erst auf dem fünften Testrechner klappte, über die monotonen Renn-hin-und-mach-alles-platt-Missionen bis hin zur unnötig komplizierten Steuerung und zum absolut unmotivierten Bruce-Banner-Synchronsprecher gibt es einfach nichts Positives von dem Titel zu berichten. Über die unterdurchschnittliche Optik verlieren wir schon aus Prinzip kein Wort. (aw) ❑

MANGELHAFT Marvel-Held Banner könnte hier keine ruhige Minute spielen. Er wäre vor Ärger pausenlos Hulk.

GENRE: Action
PUBLISHER: Sega | ca. € 25,-
USK: Ab 12 Jahren | 4.7.2008



STÄMMIG | Im Kampf gegen einen riesigen Roboter stemmt der Hulk ein Taxi in die Luft und schleudert dieses dem Blechkameraden entgegen. Klingt spannend, ist es aber nicht wirklich.



Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia

Nach bekanntem Muster (Film im Kino – Spiel im Laden) erwartet Sie im neuen **Narnia**-Spiel nicht viel Neues. Bewährte Fastfood-Action-Schnetzelei der Marke **Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs**, gepaart mit anspruchslosen Rätseleinlagen und etliche Filmschnipsel als Zwischensequenzen. Der Koop-Modus macht noch am meisten Spaß. Dabei tummeln sich zwei Spieler vor dem Monitor, wobei derjenige, der mit Tastatur/Maus spielt, im Nachteil ist. Selbst mit Gamepad ist die Steuerung durchwachsen. Nervig ist die schlechte Kameraführung, dafür stimmt die Action. (sw) ❑

BEFRIEDIGEND Kurzweiliges Fantasy-Geprügel mit frickeliger Steuerung und durchwachsener Grafik.

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Disney Interactive | ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren | 17.7.2008



BULLENPARADE | Die Schlachten bestehen oft aus wildem Durcheinandergewusel, in dem Klon-Armeen aufeinander losgehen. Die hektischen Kämpfe sind simpel und auf Dauer eintönig.



GAMEFORGE

http://pcgames.metin2.de

© 2008 Gameforge 4D GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Gameforge ist eine eingetragene Marke der Gameforge AG. Metin2 ist eine eingetragene Marke der Gameforge 4D GmbH.

DIVERSE GENRES

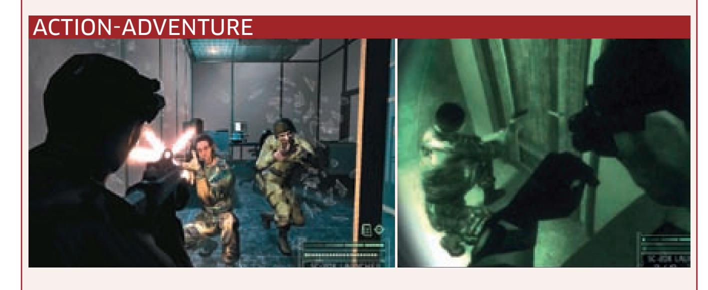
Budget-Tests

mit der Originalwertung

Jeden Monat erscheinen ehemalige Vollpreisknaller als Budget-Versionen für den schmalen Geldbeutel. PC Games gibt Ihnen eine Übersicht, welche Spiele reduziert in den Handel kommen.

SCHNÄPPCHEN DES MONATS

ACTION-ADVENTURE



Splinter Cell Complete

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 03/03, 05/04, 05/05, 01/07

Er trinkt seinen Martini weder geschüttelt noch gerührt: Geheimagent Sam Fisher ist Vollprofi und entledigt sich seiner Feinde ausschließlich nüchtern: In **Splinter Cell Complete** bestreiten Sie die ersten vier Teile **Splinter Cell**, **Pandora Tomorrow**, **Chaos Theory** und **Double Agent**. Markenzeichen des virtuellen 007-Kollegen sind die ausgefeilten Schleicheinlagen, viele Agenten-Spielzeuge und ein internationaler Feindeskreis aus Terroristen. Grafisch locken die ersten Teile heute niemanden mehr hinter dem Ofen vor, trumpfen dafür aber mit einer fantastischen Atmosphäre auf. (aw)

RONDOMEDIA | 7.8.2008
USK: Ab 16 Jahren
87

TAKTIK-SHOOTER





Ghost Recon Advanced Warfighter 1+2

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 07/06, 08/07

Im Jahr 2013 steht die Welt am Rand eines Nuklearkriegs. Jetzt sind Elitekämpfer mit kühlen Köpfen gefragt. Also keine falsche Bescheidenheit und ran an den Bildschirm. Als Anführer Scott Mitchell gehen Sie im ersten wie auch im zweiten Teil gegen mexikanische Rebellen vor. Mit drei weiteren Ghost-Soldaten sind Sie zwar zahlenmäßig unterlegen, aber dies ist eben auch kein Spiel für Mädchen, sondern für gewiefte Taktiker. Teil 2 ist nicht mehr ganz so schwer, hat jedoch noch Probleme bei der KI. Fazit: viel Spielspaß im Doppelpack zum unwiderstehlichen Preis. (em)

RONDOMEDIA | 7.8.2008
USK: Keine Jugendfreigabe
84

RENNSPIEL





Colin McRae: Dirt

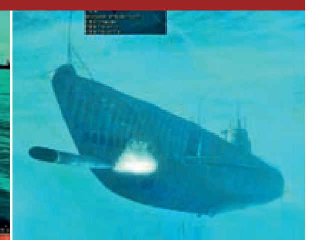
CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 07/07

Gas durchtreten, Finger kreuzen und das Beste hoffen: Mit **Dirt** meldet sich die **Colin McRae**-Serie spielerisch und optisch eindrucksvoll zurück. Der Titel beinhaltet alles, was Rennsportanhängern die Freudentränen in die Augen treibt: Lizenzierte Fahrzeuge sorgen für die nötige Glaubwürdigkeit, der Karrieremodus erstrahlt durch Rennarten abseits der Rallye-Piste in ganz neuem Glanz und das ausgefeilte Schadensmodell zerlegt bei entsprechendem Fehlverhalten jeden Wagen in seine Einzelteile. Sauber! Einzig der schwache Motorensound kratzt an der Wertung. (aw)

CODEMASTERS | 30.5.2008
USK: Ab 6 Jahren
88

MILITÄR-SIMULATION





Silent Hunter 4 Gold

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 05/07

Tauchen Sie ab! Mit **Silent Hunter 4 Gold** erleben Sie packend inszenierte Schleichfahrten und die bisher detailgetreueste Simulation des U-Boot-Krieges. Dafür müssen Sie aber mit Fahrzeiten bis zu einer halben Stunde rechnen, bevor sie den Zielort erreichen. Doch schon das Zugucken macht Laune – die Grafik und die Wassereffekte sind erstklassig. Negativ: Die Häfen wirken leer und leblos – da ist der Pazifik mit hohem Schiffsaufkommen belebter. Die Gold-Edition bietet dank des enthaltenen Add-ons **U-Boat Missions** frische Inhalte und eine überarbeitete Navigationskarte. (ck)

RONDOMEDIA | 23.7.2008
USK: Ab 12 Jahren
80

TAKTIK-SHOOTER





Armed Assault

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 05/07

Volle Deckung. Mit **Armed Assault** fliegt ein echtes Schwergewicht des Genres in die Budget-Regale. Der Taktik-Shooter zeichnet sich besonders durch seinen hohen Realismusgrad aus, was den Einstieg für Neulinge erschwert. Unüberlegtes Vorranpreschen ist hier nicht gefragt - jeder Treffer kann tödlich sein. Wer die oft kargen Landschaften und die komplizierte Steuerung verschmerzen kann, wird mit einer riesigen Spielwelt und atmosphärischen Einsätzen belohnt. Auf den neuesten Stand gepatcht, ist **Armed Assault** ein echtes Muss – nicht nur für Taktik-Freunde. (kum)

MORPHICON | 11.7.2008
USK: Ab 16 Jahren
79

Extrem genial. Extrem unterhaltsam.

iBUYPOWER empfiehlt Windows Vista™ Home Premium Edition



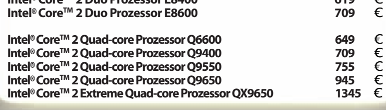


GAMER DREAM 700

- Windows® Vista™ Home Basic
- Apevia X-Jupiter Jr. Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 9600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL

575,€



Prozessor	Preis	
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	575	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	619	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	709	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	649	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	709	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	755	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	945	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1345	€

GAMER DREAM SLI 800

- ASUS NVIDIA 650i SLI Chipsatz MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 320GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 9800GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL

665,€

Prozessor	Preis	
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	665	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	709	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	799	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	739	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	799	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	845	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	1035	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1439	€



GAMER FX - 95Z

- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® WiFi 5300 wireless 802.11a/b/g/n
  - Intel® PM45 Chipsatz
- NVIDIA® GeForce™ 9600M-GT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -800 Arbeitsspeicher
- 160GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 2.0 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 3x USB 2.0 Parts & 1x HDMI Ports
- 4-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

FARBAUSWAHL

885,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor	Preis	
P8400 (3 MB L2Cache, 2.26GHZ)	885	€
P8600 (3 MB L2Cache, 2.40GHZ)	915	€
T9400 (6MB L2Cache, 2.53GHZ)	975	€
T9600 (6 MB L2Cache, 2.80GHZ)	1155	€



GAMER DREAM SLI 900

- ASUS NVIDIA 750i SLI Chipsatz MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Lexa Blackline Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 9800 GTX 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

839,€

Prozessor	Preis	
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	839	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	885	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	979	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	915	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	979	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	1025	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	1215	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1625	€



GAMER DREAM SLI KO

- eVGA NVIDIA 780i SLI Chipsatz MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- CoolerMaster® Cosmos S Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ GTX-260 896MB 16X PCI Express Grafikkarte
- 22 Zoll Wide 16:10 TFT LCD Monitor
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

1455,€

Prozessor	Preis	
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	1455	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1499	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	1595	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	1529	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	1595	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	1639	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	1835	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	2255	€

www.iBUYPOWER.de 0800-7979-795



Intel, das Intel firmenzeichen, der Intel Kern und das Kern-Innere sind eingetragene Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Intel Corporation oder seine Tochtergesellschaften in den Vereinigten Staaten und in anderen Ländern.
Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetzlichen MwSt. zzgl Versand. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13BGB innerhalb von 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und orginal verpackten Zustand. Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebot enthalten.

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

Die 100 besten PC-Spiele

PC Games listet die besten Spiele aller Ressorts auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Ressorts vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

Die Ruhmeshalle „Best of PC Games" ist eine Auswahl an wichtigen Spielen seit Bestehen der PC Games (1992). Dort präsentieren wir Produkte, die durch bestimmte Technik- oder Spielinnovationen einen Meilenstein darstellen. Für die Aufnahme in die Liste ist nicht allein die Wertung ausschlaggebend. Sie selbst dürfen jeden Monat per Abstimmung auf pcgames.de mitentscheiden, welche Spiele dort hingehören (siehe Seite 138). ❑

Strategiespiele

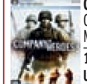


Schlacht um Mittelerde 2
Missionsdesign und Geschichte auf Referenzniveau in Tolkiens Fantasyreich.
04/06 I Electronic Arts I Ca. € 10,- **91**
USK: Ab 12 Jahren





Star Wars: Empire at War
Effektvolle Echtzeitstrategie vom Feinsten im Star Wars-Universum.
04/06 I Activision I Ca. € 10,- **91**
USK: Ab 12 Jahren



Company of Heroes
Grandios: detailreiche Grafik und dramatische Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 I THQ I Ca. € 10,- **90**
USK: Ab 16 Jahren

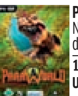


Civilization 4
Forschen, tüfteln, kämpfen: Sid Meiers jüngster Streich motiviert über Monate.
01/06 I 2k Games I Ca. € 10,- **90**
USK: Ab 6 Jahren



Age of Empires 3
Wunderschöne Grafik, viele Völker und Ideen, die Story enttäuscht aber etwas.
12/05 I Microsoft I Ca. € 20,- **89**
USK: Ab 12 Jahren

Medieval 2: Total War
Großartiger Mix aus Rundenmodus und eindrucksvollen Mittelalter-Gefechten.
12/06 I Sega I Ca. € 20,- **88**
USK: Ab 12 Jahren



Paraworld
Nach den ersten Missionen kommen Sie von den Dino-Schlachten nicht mehr los!
10/06 I Sunflowers I Ca. € 30,- **88**
USK: Ab 12 Jahren

Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen in einem dramatischen Rennen um Berlin.
07/06 I Deep Silver I Ca. € 10,- **87**
USK: Ab 16 Jahren

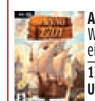


Earth 2160 (V. 1.3)
Ein Feuerwerk an Ideen in einer interessanten Science-Fiction-Geschichte.
10/05 I Zuxxez I Ca. € 10,- **87**
USK: Ab 12 Jahren



C&C 3: Tiberium Wars
Kane, Nod, GDI, Aliens – die bunte Popcorn-strategie ist kurzweilig, aber nicht perfekt.
05/07 I EA I Ca. € 30,- **85**
USK: Ab 16 Jahren

Aufbauspiele & WiSims



Anno 1701
Witzige Computergegner, Traumgrafik und ein Soundtrack zum Niederknien.
12/06 I Sunflowers I Ca. € 35,- **86**
USK: Ab 6 Jahren



Fußball Manager 07
Dank Patches der beste Fußballmanager, den man für Geld kaufen kann.
12/06 I Electronic Arts I Ca. € 20, **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung





The Movies
Solide WiSim mit der grandiosen Möglichkeit, eigene Filme zu drehen.
01/06 I Activision I Ca. € 10,- **86**
USK: Ab 12 Jahren

Black & White 2
Guter oder böser Gott? Motivierender Aufbau-Part, Schwächen beim Strategie-Teil.
11/05 I Electronic Arts I Ca. € 10,- **85**
USK: Ab 12 Jahren

Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wuseloptik und das klassische Spielgefühl machen die eintönige Kampagne wett.
10/06 I Ubisoft I Ca. € 15,- **82**
USK: Ab 6 Jahren

Caesar 4
Komplexe, aber sehr zugängliche und motivierende Aufbaustrategie im alten Rom.
11/06 I Vivendi Universal I Ca. € 15,- **81**
USK: Ab 12 Jahren

X3: Reunion
Nach zähem Einstieg macht die Gründung eines Weltraumimperiums enormen Spaß.
01/06 I Deep Silver I Ca. € 10,- **80**
USK: Ab 12 Jahren



Tycoon City New York
Trotz kleiner Mängel motivierend: Spielen Sie alle Viertel der Metropole frei.
05/06 I Atari I Ca. € 10,- **79**
USK: Ohne Altersbeschränkung



Die Gilde 2 (V. 1.20)
Gelungenes Mittelalter-Flair, doch die Mischung aus Sims und WiSim hinkt.
05/07 I Jowood I Ca. € 25,- **78**
USK: Ohne Altersbeschränkung





Eishockey Manager 2007
Eine gute Simulation mit viel Tiefgang, verknüpft mit einer einfachen Benutzerführung.
02/07 I TGC I Ca. € 25,- **78**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Einzelspieler-Shooter



Crysis
Grandiose Optik und gelungenes Gameplay: ein klasse Shooter!
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 45,- **94**
USK: Keine Jugendfreigabe

Bioshock
Top-Atmosphäre, erfrischendes Unterwasser-Setting, knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 I Take 2 I Ca. € 25,- **93**
USK: Keine Jugendfreigabe

Call of Duty 4: Modern Warfare
Der Wahnsinn des Krieges in unheimlicher Verdichtung plus Dauerspaß im Multiplayer.
01/08 I Activision I Ca. € 40,- **92**
USK: Keine Jugendfreigabe

Call of Duty 2
Packender Weltkrieg-Shooter mit beeindruckenden Schlachtfeldern.
01/06 I Activision I Ca. € 10,- **91**
USK: Keine Jugendfreigabe

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Stimmungsvoller Endzeit-Shooter mit genialer Optik und Rollenspiel-Elementen.
05/07 I THQ I Ca. € 17,- **90**
USK: Keine Jugendfreigabe



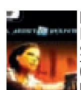
Half-Life 2: Episode Two
Mit Szenen, wuchtiger als die vom Hauptspiel: Episode Two lässt Münder offen stehen.
11/07 I Electronic Arts I Ca. € 20,- **87**
USK: Keine Jugendfreigabe



Rainbow Six: Vegas
Gut aussehender Taktik-Shooter mit tollem Deckungssystem, aber schwacher Story.
02/07 I Ubisoft I Ca. € 10,- **87**
USK: Keine Jugendfreigabe



Prey
Kurzes, aufwühlendes Spektakel, das mit tollen Schwerkrafträtseln überrascht.
09/06 I Take 2 I Ca. € 15,- **87**
USK: Keine Jugendfreigabe



Half-Life 2: Episode One
Ein Mix der besten Elemente von Half-Life 2: spannend, jedoch ohne Überraschungen.
07/06 I Electronic Arts I Ca. € 15,- **87**
USK: Keine Jugendfreigabe



F.E.A.R. (dt.)
Adrenalin in anspruchsvollen Schießereien, Angstschweiß in Gruselabschnitten.
11/05 I Vivendi Universal I Ca. € 15,- **87**
USK: Keine Jugendfreigabe

Mehrspieler-Shooter



Counter-Strike Source
Dieses Wunderwerk von einem Wettkampf-Shooter ist in der Spielbarkeit unübertroffen.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 28,- **92**
USK: Ab 16 Jahren



Unreal Tournament 3
Wahnwitzig schneller Mehrspieler-Shooter voller Waffen und Fahrzeuge. Kracht!
01/08 I Midway I Ca. € 27,- **91**
USK: Ab 16 Jahren



Battlefield 2
Realistisch angehauchter, superber Shooter zu Lande, zu Wasser und in der Luft.
08/05 I Electronic Arts I Ca. € 30,- **91**
USK: Ab 16 Jahren



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 I Atari I Ca. € 10,- **89**
USK: Ab 16 Jahren



Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der Battlefield-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 30,- **87**
USK: Ab 16 Jahren



Enemy Territory: Quake Wars
Nach etwas Eingewöhnung offenbart sich ein fantastischer Team-Shooter.
12/07 I Activision I Ca. € 30,- **85**
USK: Ab 16 Jahren



Joint Operations: Typhoon Rising
Beeindruckendes Massenkampfspektakel mit mehr als 100 Spielern gleichzeitig.
08/04 I Electronic Arts I Ca. € 10,- **85**
USK: Ab 16 Jahren



Team Fortress 2
Hinter dem Comic-Kleid stecken schwarzhumorige Kämpfe mit Teamwork-Prägung.
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 20,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe



Red Orchestra
Gute Alternative zu Day of Defeat: Source. Mit Fahrzeugen, aber bescheidener Optik.
06/06 I Frogster I Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 16 Jahren



Star Wars: Battlefront 2
Schnelle Gefechte und schöne Atmosphäre. Raumschlachten und spielbare Helden.
01/06 I Activision I Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 16 Jahren



Action-Adventures

Portal
Ein außergewöhnliches Spiel mit Portalen und tollem Humor: absolute Pflicht!
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 18,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89

Infernal
Schön inszenierte Engel-Teufel-Geschichte mit leichten spielerischen Schwächen.
04/07 | Eidos | Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Tomb Raider Legend
Nach dem enttäuschenden **Angel of Darkness** endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 | Eidos | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
86

Hitman: Blood Money
Mit erfrischender Story und vielen Überarbeitungen der bislang beste **Hitman**-Teil.
07/06 | Eidos | Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Psychonauts
Witziges, vor Kreativität berstendes Jump&Run-Adventure mit Tiefgang. Genial!
03/06 | THQ | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Assassin's Creed
Als Attentäter Altair erleben Sie eine fesselnde Story und tolle Kampfsequenzen.
05/08 | Ubisoft | Ca. € 45,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Prince of Persia: The Two Thrones
Der dritte Teil der Prinzen-Saga: wild und dramatisch, aber auch knifflig.
02/06 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Resident Evil 4
Fesselnder Survival-Horror von der Konsole. Ein Patch rettet die Atmosphäre.
05/07 | Ubisoft | Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
83

John Woo presents Stranglehold
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 | Midway | Ca. € 25,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

The Suffering: Ties That Bind
Gruseliger, blutiger Horror-Trip, allerdings stark gekürzt und grafisch veraltet.
12/05 | Midway | Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
82

Rollenspiele & Action-Rollenspiele

The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)
Grenzenlose Freiheit und tolle Grafik – alles in Bethesdas riesiger Fantasy-Welt.
06/06 | Take 2 | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
89

Titan Quest
Der bislang beste **Diablo 2**-Klon kombiniert gute Grafik mit Sammelwut in der Antike.
08/06 | THQ | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Klassisches Party-Rollenspiel mit taktischen Kämpfen, guter Story und **D&D**-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
87

Jade Empire: Special Edition
Biowares Asia-Epos begeistert mit einer dichten Handlung und rührenden Quests.
04/07 | Take 2 | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
84

Dungeon Siege 2
Quests, Charakterklassen, Gegenstände – alles drin, alles dran. Bloß technisch mau.
10/05 | Microsoft | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
86

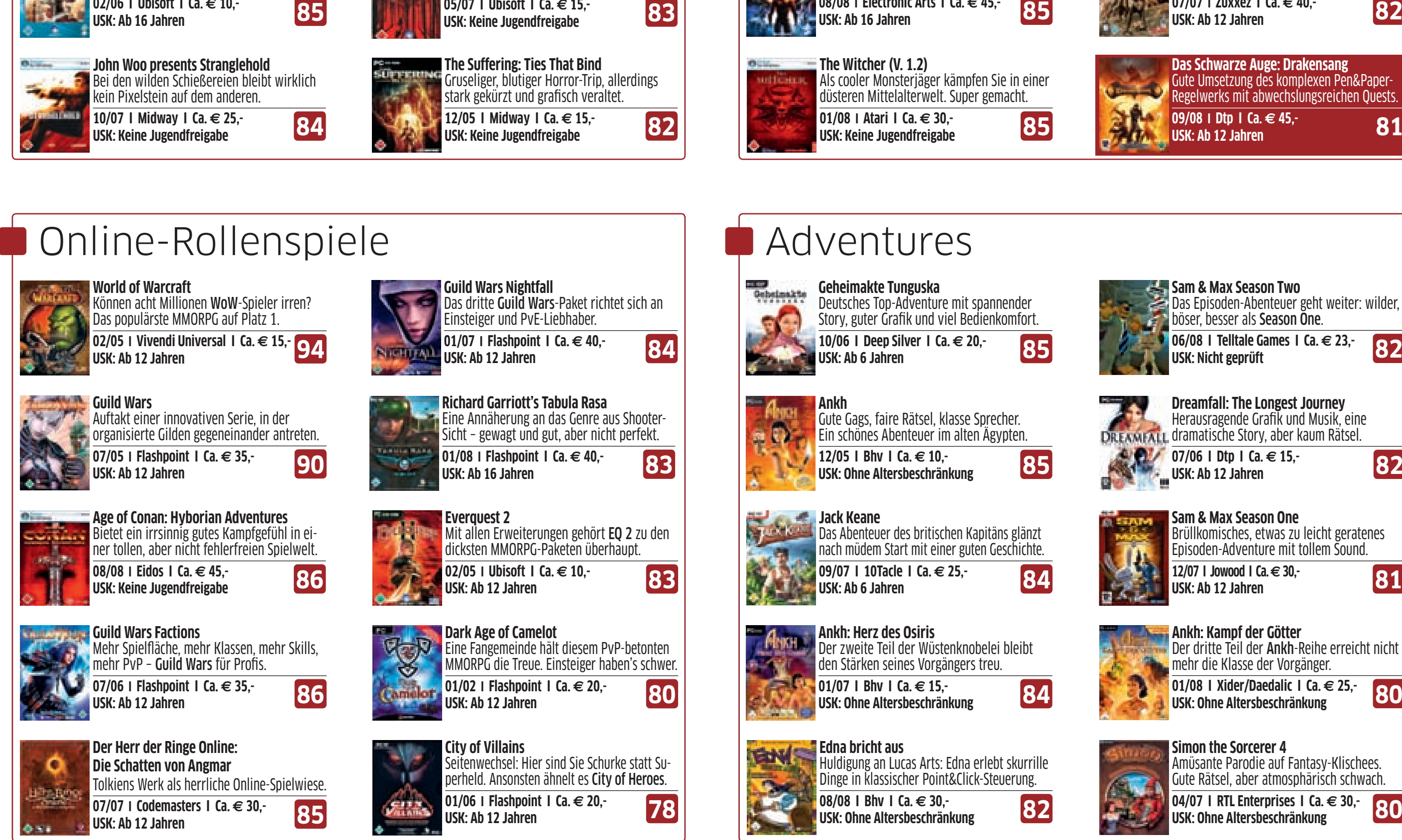
The Fall Reloaded
Cleveres, aber grafisch veraltetes Endzeit-Rollenspiel mit guter Atmosphäre.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Mass Effect
Sci-Fi-Meisterwerk mit brillanter Story und viel Action, aber monotonen Nebenquests.
08/08 | Electronic Arts | Ca. € 45,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Two Worlds
Die riesige und optisch schöne Welt bietet viel Rollenspiel mit kleinen Schwächen.
07/07 | Zuxxez | Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
82

The Witcher (V. 1.2)
Als cooler Monsterjäger kämpfen Sie in einer düsteren Mittelalterwelt. Super gemacht.
01/08 | Atari | Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
85

Das Schwarze Auge: Drakensang
Gute Umsetzung des komplexen Pen&Paper-Regelwerks mit abwechslungsreichen Quests.
09/08 | Dtp | Ca. € 45,-
USK: Ab 12 Jahren
81
NEUZUGANG



Online-Rollenspiele

World of Warcraft
Können acht Millionen **WoW**-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Vivendi Universal | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
94

Guild Wars Nightfall
Das dritte **Guild Wars**-Paket richtet sich an Einsteiger und PvE-Liebhaber.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
84

Guild Wars
Auftakt einer innovativen Serie, in der organisierte Gilden gegeneinander antreten.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,-
USK: Ab 12 Jahren
90

Richard Garriott's Tabula Rasa
Eine Annäherung an das Genre aus Shooter-Sicht – gewagt und gut, aber nicht perfekt.
01/08 | Flashpoint | Ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Age of Conan: Hyborian Adventures
Bietet ein irrsinnig gutes Kampfgefühl in einer tollen, aber nicht fehlerfreien Spielwelt.
08/08 | Eidos | Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
86

Everquest 2
Mit allen Erweiterungen gehört **EQ 2** zu den dicksten MMORPG-Paketen überhaupt.
02/05 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
83

Guild Wars Factions
Mehr Spielfläche, mehr Klassen, mehr Skills, mehr PvP – **Guild Wars** für Profis.
07/06 | Flashpoint | Ca. € 35,-
USK: Ab 12 Jahren
86

Dark Age of Camelot
Eine Fangemeinde hält diesem PvP-betonten MMORPG die Treue. Einsteiger haben's schwer.
01/02 | Flashpoint | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
80

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Tolkiens Werk als herrliche Online-Spielwiese.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
85

City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es **City of Heroes**.
01/06 | Flashpoint | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
78

Adventures

Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 | Deep Silver | Ca. € 20,-
USK: Ab 6 Jahren
85

Sam & Max Season Two
Das Episoden-Abenteuer geht weiter: wilder, böser, besser als **Season One**.
06/08 | Telltale Games | Ca. € 23,-
USK: Nicht geprüft
82

Ankh
Gute Gags, faire Rätsel, klasse Sprecher. Ein schönes Abenteuer im alten Ägypten.
12/05 | Bhv | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
85

Dreamfall: The Longest Journey
Herausragende Grafik und Musik, eine dramatische Story, aber kaum Rätsel.
07/06 | Dtp | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
82

Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 | 10Tacle | Ca. € 25,-
USK: Ab 6 Jahren
84

Sam & Max Season One
Brüllkomisches, etwas zu leicht geratenes Episoden-Adventure mit tollem Sound.
12/07 | Jowood | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Ankh: Herz des Osiris
Der zweite Teil der Wüstenknobelei bleibt den Stärken seines Vorgängers treu.
01/07 | Bhv | Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84

Ankh: Kampf der Götter
Der dritte Teil der **Ankh**-Reihe erreicht nicht mehr die Klasse der Vorgänger.
01/08 | Xider/Daedalic | Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Edna bricht aus
Huldigung an Lucas Arts: Edna erlebt skurrille Dinge in klassischer Point&Click-Steuerung.
08/08 | Bhv | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
82

Simon the Sorcerer 4
Amüsante Parodie auf Fantasy-Klischees. Gute Rätsel, aber atmosphärisch schwach.
04/07 | RTL Enterprises | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Sportspiele

Pro Evolution Soccer 8
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/07 | Konami | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90

RTL Skispringen 2007
Die offiziellen Schanzen 2007 und die innovative Steuerung sorgen für Skisprung-Spaß.
01/07 | RTL | Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
82

NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90

FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
81

NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89

32nd America's Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt jedoch an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Madden NFL 07
Die NFL Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88

Ski Alpin Racing 2007
Ski-Rennen mit motivierender Karriere. Gelungen, aber die Daten sind veraltet.
01/07 | RTL | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

Top Spin 2
Tennis-Simulation mit klasse Grafik und Steuerung, nur die Karriere enttäuscht.
02/07 | Dtp | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79

Rennspiele

Need for Speed Most Wanted
40 Stunden Spielspaß und stilvolle Grafik lassen Rennspielerherzen höher schlagen.
01/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
90

Race Driver: Grid
Innovative Inhalte und grandiose Grafik machen **Grid** zu einem Muss für Rennspieler.
07/08 | Codemasters | Ca. € 45,-
USK: Ab 6 Jahren
86

DTM Race Driver 3
Trotz fehlender Karriereoption bietet der dritte Teil der Reihe einen riesigen Umfang.
04/06 | Codemasters | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89

Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der **GTR 2**-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

GT Legends
Der umfangreiche Karrieremodus und die hervorragende Fahrphysik machen Laune.
11/05 | Atari | Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89

Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84

Colin McRae Dirt
Eine fordernde Karriere und mehrere Rennklassen – ein Rallyespiel der Extraklasse.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88

Flat Out 2
Auf Action getrimmtes Arcade-Rennspiel mit herausforderndem Karrieremodus.
09/06 | Eidos | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
83

GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
87

World Racing 2
130 Rennen im Karrieremodus, riesiger Fuhrpark – Langzeitmotivation ist sicher.
11/05 | Atari | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
83

Best of PC Games

Hier finden Sie jeden Monat die Klassiker aufgelistet, die in Ihrem Regal stehen sollten. Das Beste: Sie stimmen mit ab, welches Spiel einen Platz in der Ruhmeshalle verdient.

▶ = Neuzugang (Anmerkung: Das in Ausgabe 08/08 nominierte Spiel Colonization wurde nicht in die Bestenliste gewählt.)

Spiel	Genre	Entwickler	Test	Beschreibung
Age of Empires	Strategiespiel	Ensemble Studios	11/97	Der Beginn einer grandiosen Echtzeit-strategie-Serie.
Anno 1602	Aufbauspiel	Max-Design	05/98	Ein kleines Programmierteam aus Österreich erschuf **Anno**.
Baldur's Gate 2: Die Schatten von Amn	Rollenspiel	Bioware	11/00	Von vielen Rollenspielfans bis auf den heutigen Tag innig geliebt.
Battlefield 1942	Mehrspieler-Shooter	Dice	11/02	Der Mehrspieler-Shooter schlug förmlich ein wie eine Bombe.
C&C: Der Tiberiumkonflikt	Strategiespiel	Westwood	09/95	**Der Tiberiumkonflikt** war richtungsweisend für das Strategie-Genre.
Civilization 2	Aufbauspiel	Microprose	05/96	Sorgte für durchwachte Nächte: „Nur noch einen Zug machen!“
Counter-Strike (dt.)	Mehrspieler-Shooter	Valve	02/01	Trotz seines Alters immer noch der beliebteste Mehrspieler-Shooter.
Dark Project: Der Meisterdieb	Taktik-Shooter	Looking Glass Studios	02/99	Meisterdieb Garrett erfand quasi das Sub-Genre der Schleich-Shooter.
Day of the Tentacle	Adventure	Lucas Arts	10/93	Wer Adventures mag, kommt um diesen brüllend komischen Klassiker nicht herum.
Deus Ex	Taktik-Shooter	Ion Storm	08/00	Warren Spector hob damit ein wahres Kultspiel aus der Taufe.
Diablo	Action-Rollenspiel	Blizzard	02/97	Blizzards erster Meilenstein im Action-Adventure-Genre.
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/00	Größer, besser, bunter. Die deutsche Version bot jedoch seltsame Namen.
Die Siedler 2	Aufbauspiel	Blue Byte	06/96	Wuseln, bis der Arzt kommt. Die Pixelmännchen wurden Stars.
Die Sims	Aufbauspiel	Maxis	10/00	Warum nicht einfach das Leben selbst simulieren? Großartiges Spiel.
Die Sims 2	Aufbauspiel	Maxis	10/04	Eine wahre Geldmaschine – dank zahlreicher Erweiterungen.
Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	Crytek	05/04	Das Inselabenteuer mit der tollen Grafik überzeugt auch heute noch.
GTA Vice City	Action-Adventure	Rockstar North	07/03	Die riesige Spielwelt mit Unmengen an Möglichkeiten war der Knaller.
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	Valve	12/98	Erster Auftritt von Mr. Freeman, ungemein spannend.
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	12/04	Freeman zum Zweiten, in Edelgrafik und mit neuartiger Physik-Engine.
Need for Speed Underground	Rennspiel	EA Black Box	01/05	Babes, Autos und wüste Straßenrennen – ein echter Rausch.
Rebel Assault	Actionspiel	Lucas Arts	01/94	Sorgte für einen hohen Abverkauf von CD-ROM-Laufwerken.
Sim City 2000	Aufbauspiel	Maxis	03/94	Städte planen und kleine Orte zu Metropolen ausbauen – Sucht pur.
Starcraft	Strategiespiel	Blizzard	06/98	Führte in Korea einen neuen Volkssport ein: E-Sport.
Star Wars: Jedi Knight	Ego-Shooter	Raven Software	12/97	Lichtschwertduelle und actionreiche Shooter-Abschnitte boten **Star Wars**-Flair pur.
System Shock	Taktik-Shooter	Looking Glass	11/94	Die spannungsgeladene Cyberpunkstory wurde großartig präsentiert.
Tomb Raider	Action-Adventure	Core Design	01/97	Der erste Auftritt der kessen Archäologin sorgte für offene Münder.
Warcraft 2: Tides of Darkness	Strategiespiel	Blizzard	02/96	Großartiges Strategie-Spektakel zwischen Horde und Allianz.
Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategiespiel	Blizzard	08/02	Fantastische Rendervideos, eine packende Story, coole Einheiten.
Wing Commander 3: Heart of the Tiger	Weltraum-Shooter	Origin	02/95	Mark Hamill (L. Skywalker) als Colonel Blair. Klasse Videos und Missionen.
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	07/05	Online-Rollenspiele wurden quasi über Nacht salonfähig.
X-Wing	Weltraum-Shooter	Lucas Arts	05/93	Endlich konnte man sich am PC wie Luke Skywalker fühlen und das Böse besiegen.

IHRE STIMME ZÄHLT – WÄHLEN SIE MIT!

Unsere Ruhmeshalle „Best of PC Games“ soll noch wachsen – helfen Sie uns dabei.

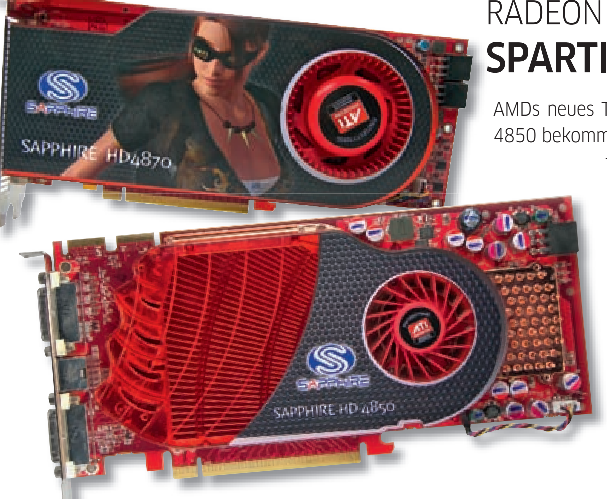
Die von uns ausgewählten Klassiker spiegeln nur einen Teil der wichtigsten Spiele aller Zeiten wider. Daher stellen wir Ihnen jeden Monat einen neuen Kandidaten vor, den Sie in die Bestenliste hineinwählen dürfen. Diesmal nominieren wir das Rollenspiel **Gothic** (PC Games 04/01, Wertung: 85 %). Wenn Sie den Titel in der Ruhmeshalle platzieren möchten, nehmen Sie an der entsprechenden Umfrage teil, die wir jeweils zum Erscheinungstag der aktuellen Ausgabe starten.

Hinweis: Die Umfrage finden Sie auf unserer Webseite unter **pcgames.de/go/bestofpcg**


Gothic

HARDWARE

NEWS | MARKTÜBERSICHT | TUNING-TIPPS | EINKAUFSFÜHRER





RADEON HD 4870/4850

SPARTIPP: NEUE AMD-GRAFIKCHIPS

AMDs neues Topmodell Radeon HD 4870 kostet lediglich 210 Euro, die HD 4850 bekommen Sie sogar schon für 140 Euro. Wenn Sie mit vierfacher Kantenglättung spielen, ist die HD 4870 etwa genauso schnell wie Nvidias Geforce GTX 260 für rund 250 Euro. Die schnellste Grafikkarte bleibt jedoch die Geforce GTX 280 für etwa 390 Euro. Die günstigere AMD-Variante HD 4850 liegt je nach Auflösung und FSAA-Stufe mal vor und mal hinter der Geforce 9800 GTX (180 Euro).

Die beiden neuen AMD-Grafikchips nutzen 800 Shader- und 40 Textureinheiten (Geforce GTX 260: 192/64 Einheiten). HD-4870-Karten arbeiten mit 750 MHz Chip- und 1.800 Megahertz Speichertakt. Bei der HD 4850 sind es 625/993 Megahertz. Beide Modelle verfügen über 512 MB Speicher.

Info: www.amd.com/de-de

OCZ NEURAL IMPULSE ACTUATOR

TEST: SPIELE STEUERN PER GEHIRN



Ja, das funktioniert wirklich. Wir haben die fertige Version von OCZs Neural Impulse Actuator getestet. Der Spitzname „Brainmouse" passt jedoch nicht: Das innovative Eingabegerät ersetzt nicht die Maus, sondern die Tastatur. Wenn Sie das Stirnband aufsetzen, werden Augenbewegung, Muskelaktivität im Gesicht (etwa Zähne zusammenbeißen) sowie Gehirnwellen in Befehle wie Laufen, Springen oder Schießen umgesetzt. Die mitgelieferte Software bietet zehn Profile, Sie können aber auch selbst detaillierte Einstellungen vornehmen und mit dem Tool trainieren.

Um erfolgreich zu spielen ist viel Übung und ein gutes Profil nötig. Damit eignet sich die „Brainmouse" für Tüftler und Profispieler – im Test war die Reaktionszeit deutlich niedriger als mit einem Mausklick. Der Neural Impulse Actuator kostet rund 150 Euro, ist aber leider bisher nur selten verfügbar.

Info: www.ocztechnology.com

GEFORCE 9800 GTX, GTX 260/280

PREISE FÜR GEFORCE-KARTEN FALLEN

Im Juni kostete das Topmodell Geforce GTX 280 noch rund 500 Euro. Nur einen Monat später bieten Online-Händler entsprechende Karten bereits für 390 Euro an. Die GTX 260 wurde ebenfalls deutlich günstiger: Anstelle von 340 Euro zahlen Sie nun 260 Euro. Auch der Preis für die Geforce 9800 GTX wurde im Juli um rund 50 Euro auf 180 Euro gesenkt.

Offenbar reagiert Nvidia damit auf das sehr gute Preis-Leistungs-Verhältnis der neuen AMD-Modelle Radeon HD 4870 und HD 4850. Aufrüster freuen sich.

Info: preissuche.pcgames.de



Daniel Möllendorf

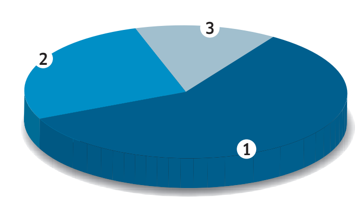
„Haben Sie vom 22. bis 24. August schon etwas vor?"

Die Kollegen Henner Schröder, Olli Pusse und ich sind an dem Wochenende jedenfalls wieder auf der Games Convention. Woran Sie uns erkennen? Wir tragen PC-Games-Hardware-T-Shirts und stehen Freitag bis Sonntag ab 14 Uhr auf der Bühne (Halle 5, Stand F24). Dort zeigen wir, wie Sie einen Spiele-PC modden und übertakten. Dabei freue ich mich vor allem auf interessante Gespräche mit den Besuchern – bereits im vergangenen Jahr hat sich schnell eine aufmerksame Gruppe an Lesern vor der Bühne versammelt und dank Gewinnspiel Speicher oder Grafikkarten mit nach Hause genommen. Unser Dankeschön ist dieses Mal ein besonders umfangreiches Gewinnspiel: Bei jeder Show verlosen wir voraussichtlich eine Core-2-CPU, fünf Speicher-Kits, ein Mainboard oder eine Grafikkarte sowie Headsets und Mäuse. Ich würde mich jedenfalls freuen, wenn Sie sich am GC-Wochenende nichts anderes vornehmen.

UMFRAGE

Über welche GPU verfügt Ihre nächste Grafikkarte?

1. AMD-GPU **59%**
2. Nvidia-GPU **27%**
3. Weiß nicht/keine Angabe **14%**
4. Intel-GPU **0%**
5. Sonstiges **0%**



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 851]

KER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NE

AMD: NEUE QUADCORE-CPU

Der Phenom 9950 Black Edition arbeitet mit 2.600 MHz, 512 KB L2-Cache pro Kern und zwei MB L3-Zwischenspeicher, den sich alle vier Kerne teilen. Wie alle Phenom-Modelle, bei denen die Produktnummer auf „50" endet, kommt die Revision B3 zum Einsatz – der gefürchtete TLB-Fehler ist dabei behoben. Zudem können Sie den Multiplikator beliebig anheben und so besonders einfach übertakten. Das neue Vierkern-Modell ist bereits verfügbar und kostet nur 180 Euro. Damit ist er lediglich 20 Euro teurer als sein Vorgänger Phenom 9850 Black Edition mit 2.500 MHz.

Info: www.amd.com/de-de

FIREFOX 3 VERFÜGBAR

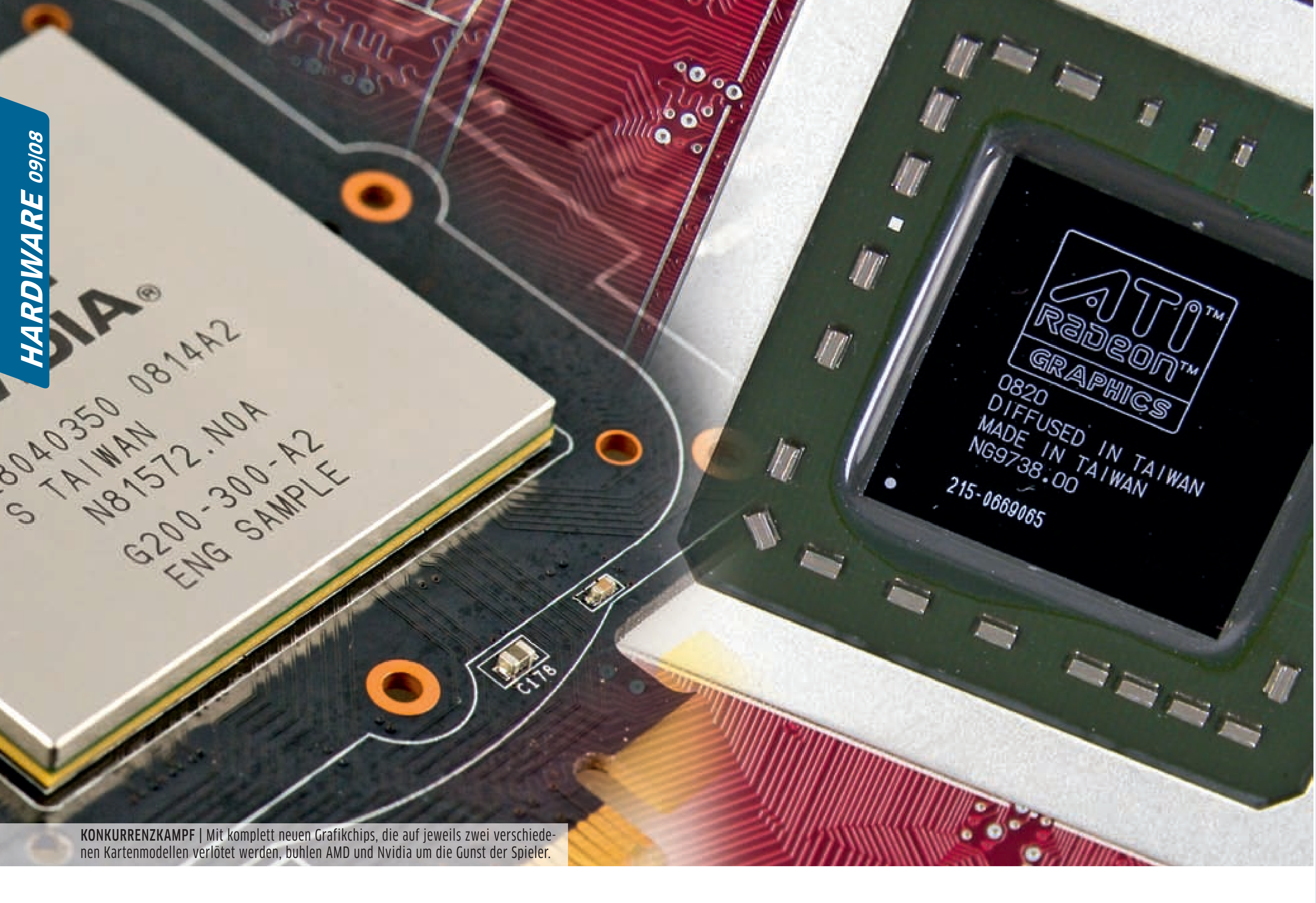
Die wichtigsten Änderungen sind die geringeren Ladezeiten und die besseren Sicherheitsoptionen. Mit dem neuen Download-Manager finden Sie heruntergeladene Dateien schneller und die Verwaltung der Lesezeichen ist nun übersichtlicher.

Info: www.mozilla.org

ALDI SÜD: 400-EURO-NOTEBOOK

Das Medion-Notebook Akoya Mini E1210 verfügt über einen 10-Zoll-Monitor, 1 GB Arbeitsspeicher und eine Festplatte mit 80 GB. Zum ersten Mal kommt ein Prozessor aus Intels Atom-Serie zum Einsatz: Die Variante N270 arbeitet mit 1,6 GHz und soll wie alle Atom-Modelle wenig Strom verbrauchen. Natürlich bietet das Notebook WLAN, Bluetooth oder UMTS werden aber nicht unterstützt. Dafür gibt es eine Webcam und einen Kartenleser. Für Spiele eignet sich das Mini-Notebook wegen der langsamen Onboard-Grafikeinheit GMA 950 allerdings nicht.

Info: www.aldi-sued.de



KONKURRENZKAMPF | Mit komplett neuen Grafikchips, die auf jeweils zwei verschiedenen Kartenmodellen verlötet werden, buhlen AMD und Nvidia um die Gunst der Spieler.

Nvidias GT200 gegen AMDs RV770

Von: Carsten Spille/Raffael Vötter

Mit den neuen Karten der GTX-200-/HD-4800-Baureihe versuchen Nvidia und AMD, Spielern ein Hardware-Update schmackhaft zu machen.

Die nächste Generation von DX-10-Grafikkarten geht an den Start. Zunächst präsentierte Nvidia am 16. Juni den High-End-Chip GT200 der Öffentlichkeit, neun Tage später zog AMD mit der Leistungsmittelklasse RV770 nach. Daraus ergibt sich die paradoxe Situation, dass für Spieler eine komplett neue Produktfamilie zur Verfügung steht, deren Mitglieder jedoch von unterschiedlichen Herstellern kommen. Wir stellen Ihnen nicht nur die technischen Einzelheiten der Geforce GTX 280/260 und Radeon HD 4870/4850 vor, sondern wir überprüfen auch deren Leistung mit aktuell sehr beliebten Spielen.

ZWEI UNTERSCHIEDLICHE GRAFIKCHIPS

Nachdem bereits der letzte High-End-Chip G80 (Geforce-8800-Reihe) im November 2006 nicht nur in Sachen Chipgröße Maßstäbe setzte, legt Nvidia mit dem GT200 oder auch nur G200 nun noch eine Schippe drauf. Knapp 600 Quadratmillimeter groß ist das Rechenwerk, welches über insgesamt zehn unabhängige Prozessoren (TPCs, Thread Processing Cluster) verfügt und aus rund 1,4 Milliarden Transistoren besteht. Bei der Fertigung geht Nvidia auf Nummer sicher und wählte TSMCs (Hersteller für Halbleiterchips) bewährten Prozess mit 65 Nanometern Strukturbreite, in dem auch schon die G92- und G94-Chips hergestellt werden.

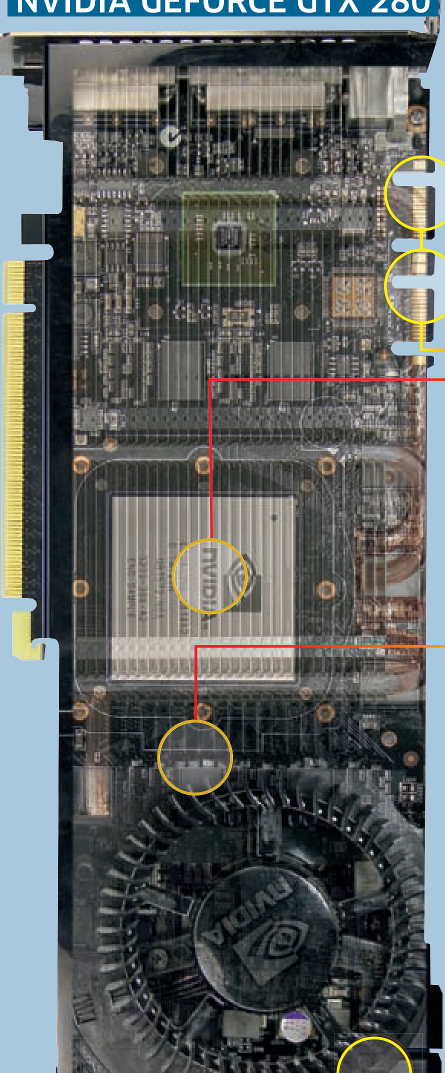
AMD auf der anderen Seite setzt bereits seit November 2007 und dem RV670-Grafikchip auf einen sogenannten Half-Node von TSMC mit 55 Nanometern Strukturbreite, welcher bei gleichen Designvoraussetzungen eine lineare Reduktion von 10 Prozent pro Achse erlaubt. Dadurch sind die einzelnen Chips kleiner und es passen mehr davon auf eine Siliziumscheibe (Wafer), sodass der Preis pro Chip günstig bleibt. Auch AMD stopft satte zehn Prozessoren in 965 Millionen Transistoren auf den Chip, kommt dabei aber auf nur etwa 260 Quadratmillimeter Gesamtfläche.

DIE ZIELGRUPPE

Die Unterschiede bei der Chipgröße und Anzahl der Transistoren verdeutlichen, dass der GT200 und der RV770 nicht dieselbe Käuferschicht ansprechen. Nvidia präsentiert mit der Geforce GTX 280 für circa 500 Euro und GTX 260 für etwa 300 Euro neben einem erneut veränderten Namensschema zwei Grafikkarten für das High-End-Segment beziehungsweise die Oberklasse und setzt dabei weitestgehend auf bewährte Technik und Baugruppen – und verzichtet leider konsequent auf Direct X 10.1.

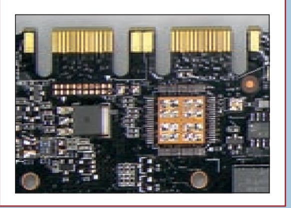
AMD hingegen will mit seinen neuen DX10.1-Chips auf der Radeon HD 4870 für 230 Euro und auf der etwas schwächeren HD 4850 für rund 150 Euro eine andere, potenziell größere Käuferschicht ansprechen und nimmt dafür in Kauf, nicht mit einem einzelnen Grafikchip um die absolute Leistungskrone mitzuspielen – diese Aufgabe soll die Zwei-Chip-Version HD 4870 X2 übernehmen, die im dritten Quartal erscheint. Nichtsdestotrotz betonen beide Firmen die besondere Eignung ihrer Produkte für Full-HD-Auflösungen von 1.920 x 1.080/1.200 Pixeln mit aktivierter Kantenglättung und anisotroper Texturfilterung. Diese Einstellungen verwenden wir auch in unseren Benchmarks, zumal

NVIDIA GEFORCE GTX 280



3-Wege-SLI

Wem 236 Watt und rund 500 Euro noch nicht genug sind, der kann jeweils bis zu drei der GTX-280-/260-Karten koppeln, um 3D-Mark-Rekorde zu brechen oder **Crysis** in Full HD flüssig zu spielen.



Herz und Seele: der GT200-Chip

Unter dem Heatspreader (Hitzeverteiler) steckt ein riesiges Die (Kern) mit 1,4 Milliarden Transistoren. Kurios: Der Aufdruck auf dem Blech lautet G200, nicht GT200.



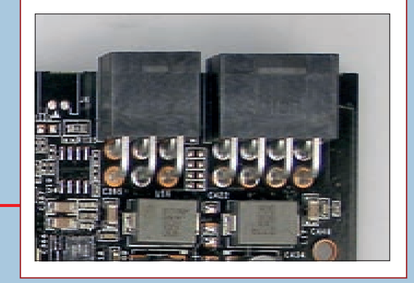
GDDR3: konservativ beim Videospeicher

Mit 1.200 MHz spezifizierter Taktrate kommen die schnellsten GDDR3-Speicherchips zum Einsatz. Dank 512-Bit-Bus will Nvidia es sich leisten, auf modernere Technologien wie GDDR5-Grafikspeicher zu verzichten.

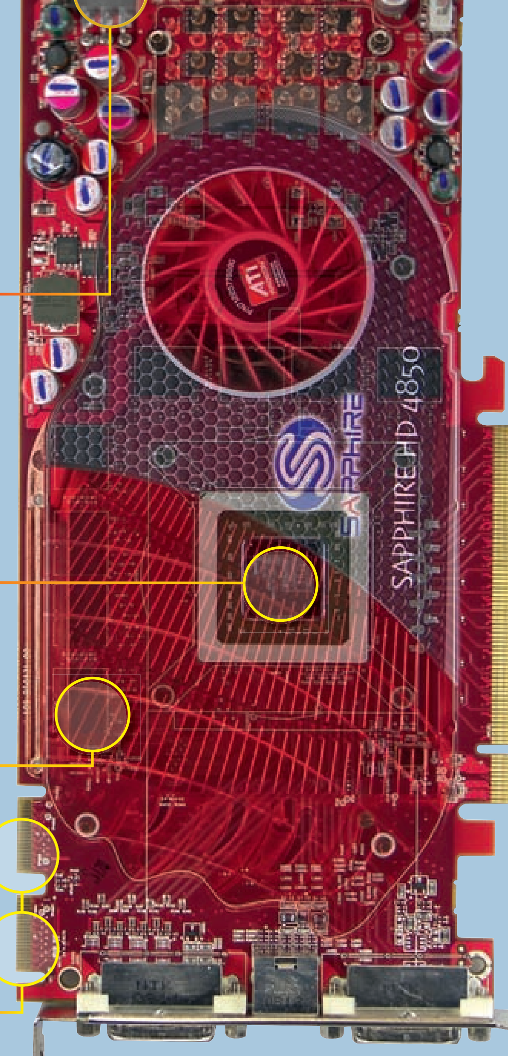


Stromhungrig

Die GTX 280 benötigt sowohl einen sechs- als auch einen achtpoligen Anschluss vom Netzteil. Sonst bootet der PC nicht und eine rote LED leuchtet am Slotblech auf. Die Geforce GTX 260 kommt mit zwei 6-Pol-Anschlüssen aus.

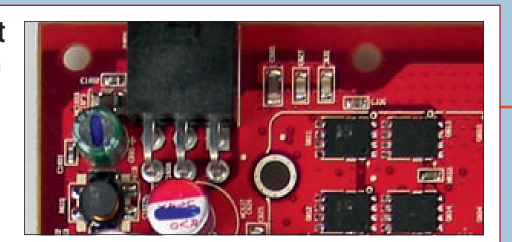


AMD RADEON HD 4850



PCI-E-Anschluss gesucht

Die 75 Watt des Steckplatzes reichen für die 110 Watt TDP (Termal Design Power: Verlustleistung) nicht aus, sodass ein zusätzlicher Stecker vom Netzteil nötig ist. Die HD 4870 benötigt mit 160 Watt TDP bereits zwei dieser Anschlüsse.



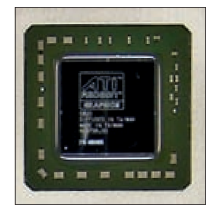
GDDR3- und GDDR5-Speicher

Während auf der günstigen HD 4850 noch GDDR3-Grafikspeicher (im Bild) zum Einsatz kommt, nutzt die HD 4870 bereits den modernen, aber knapp verfügbaren GDDR5-Videospeicher.



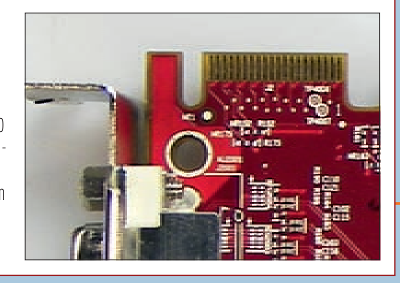
RV770: der Wunder-Chip

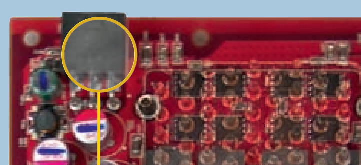
Auf nur 70 mm² zusätzlicher Fläche gegenüber dem RV670 bringt AMD die 2,5-fache Anzahl an Shader-ALUs und TMUs (Texture Mapping Units) unter und erweitert sogar einige Funktionen.



Crossfire-X

Bis zu vier einzelne Karten können die Grafikleistung bei den Radeons steigern. Auch ein Mischbetrieb zwischen HD 4850 und HD 4870 sollte laut Hersteller möglich sein, die schnellere Karte läuft dann jedoch auf dem Niveau der langsameren.





entsprechende Flachbildschirme dank ihrer immer niedrigeren Preise bei PC-Spielern so verbreitet sind wie nie zuvor.

GT200: TECHNIK IM DETAIL

Nvidias neue Geforce GTX 280 arbeitet mit Taktraten von 602/1.296/1.107 MHz (Haupt-/Shader-/Speichertakt), der Arbeitstakt des kleinen Bruders, der GTX 260, fällt mit 576/1.242/999 MHz (Haupt-/Shader-/Speichertakt) etwas geringer aus. Während dem Topmodell 240 Shader-ALUs zur Verfügung stehen, muss sich die GTX 260 mit 192 Shader-Einheiten begnügen. Außerdem ist ihr Speicher-Interface nur mit 448 Bit angebunden – bei der GTX 280 sind es 512 Bit.

Während Nvidia die GTX 280 mit 80 Textureinheiten ausstattet, spendiert man der GTX 260 nur 64 dieser Einheiten. Unterschiede gibt es auch bei der Anzahl der ROPs (Raster-Operatoren) und Größe des Videospeichers: Die GTX 280 besitzt 32 ROPs und greift auf 1.024 MB zu, die GTX 260 verfügt nur über 28 ROPs und 896 MB VRAM. Die Verlustleistung (TDP) gibt Nvidia mit 236 Watt (GTX 280) respektive 182 Watt (GTX 260) an. Des Weiteren benötigt das Flaggschiff einen 6-Pin- sowie einen 8-Pin-Stromanschluss, der GTX 260 reichen dagegen zwei 6-Pin-Anschlüsse. Beide Karten unterstützen selbstverständlich DX10 sowie das Shader-Modell 4 und sind mit einer Unterstützung für den Display-Port und 10-Bit-Color (nur am Display-Port) ausgestattet.

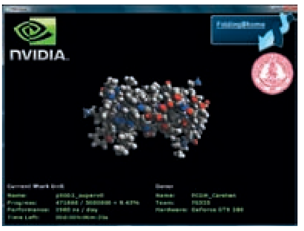
RV770: DIE ECKDATEN

AMDs neue Pixelbeschleuniger-generation mit RV770-Grafikchip unterscheidet sich primär durch ihre Taktraten. Die Radeon HD 4870 rechnet mit 750/1.800 MHz (Chip-/Speichertakt), die Radeon HD 4850 nur mit 625/993 MHz (Chip-/Speichertakt). Dabei arbeiten die 800 im RV770 integrierten Shader-Einheiten (ALUs) mit demselben Takt wie der eigentliche Chip. Der 512 MB große Videospeicher (VRAM) der Karten ist mit 256 Bit angebunden. Während AMD auf der Platine der HD 4850 – wie Nvidia bei den GTX-Modellen – noch günstige und weit verbreitete DDR3-Speicherchips verlötet, stattet der Hersteller die HD 4870 mit dem modernen GDDR5-Speicher aus. Der erreicht bei gleicher Breite der Speicherschnittstelle eine deutlich größere Bandbreite durch einen höheren Takt. Sowohl die HD 4850 als auch die HD 4870 besitzen 40 Textureinheiten und 16 Raster-Operatoren (ROPs), die 4 Z-Operationen (Sichtbarkeitsprüfungen von Pixeln, die je nach Ergebnis gar nicht erst gerendert werden) pro Takt ausführen.

Für die Stromversorgung stehen ein (HD 4850) beziehungsweise zwei 6-Pin-Stromanschlüsse bereit. Im Vergleich zur Vorgängergeneration zeigen sich beide HD 4000 allerdings deutlich stromhungriger. Trotz Powerplay (AMDs Energieverwaltungstechnologie) konsumiert die HD 4870 im 2D-Betrieb mit 121 Watt mehr Energie als eine an sich schon verschwenderische



GP-GPU: GRAFIKCHIPS GEHEN FREMD



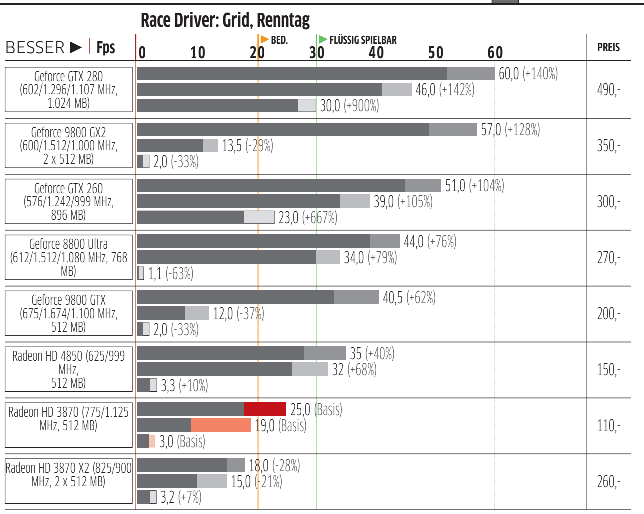
Dank flexibler Programmierbarkeit und verbesserter Rechengenauigkeit eignen sich sowohl RV670/770 als auch Nvidias GT200-Chip nicht mehr nur für die Berechnung von Spielegrafik. GP-GPU – General Purpose GPU – heißt das Zauberwort, mit dem AMD und Nvidia auch außerhalb des Spielesektors Geld verdienen wollen. Mithilfe von Abstraktionsschichten wie Nvidias CUDA sollen Programmierer die massive Rechenleistung des Grafikchips in weitgehend gewohnter C++-Umgebung nutzen können und beispielsweise seismische Auswertungen zum Abbau von Bodenschätzen oder Analysen von kompletten Finanzmärkten um ein Vielfaches schneller erstellen, als es bisherige, prozessorbasierte Großrechner können. Hybride Supercomputer sind im Kommen, wie schon IBMs Roadrunner mit einem Peta-FLOPS Rechenleistung unter Beweis stellt. Dieser nutzt allerdings CPUs und Cell-Chips anstelle von GPUs.

Aber auch für Heimanwender tut sich einiges: Neben Projekten wie Folding@Home kommen in diesen Tagen vermehrt Anwendungen auf den Markt, welche die Leistung des Grafikchips für das Transkodieren von Videos, Bildbearbeitung oder Physikberechnungen (Physx) nutzen. AMD zeigt in einer Tech-Demo sogar die Wegfindungsberechnung mit künstlicher Intelligenz mithilfe des Grafikchips – 911 GFLOPS sollen erreicht worden sein.

Race Driver: Grid

- Nur in 1.680x1.050 kann die 9800 GX2 noch mithalten.
- Die HD 4850 liegt ab 1.920x1.200 weit vor der 9800 GTX.
- In 2.560x1.600 geht nur der GTX 280/260 der Videospeicher nicht aus.

1.680 x 1.050, 8x FSAA/16:1 AF | 1.920 x 1.200, 8x FSAA/16:1 AF | 2.560 x 1.600, 8x FSAA/16:1 AF | Minimum-Fps

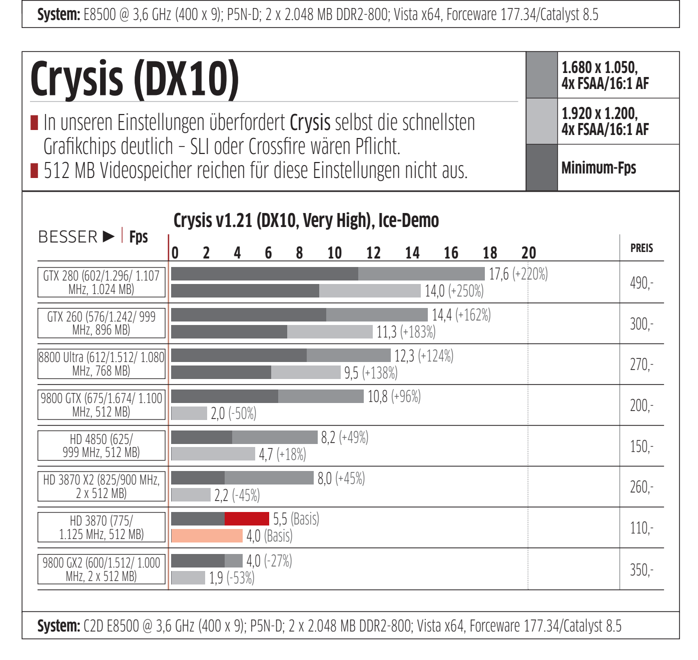


System: E8500 @ 3,6 GHz (400 x 9); P5N-D; 2 x 2.048 MB DDR2-800; Vista x64, Forceware 177.34/Catalyst 8.5

Crysis (DX10)

- In unseren Einstellungen überfordert **Crysis** selbst die schnellsten Grafikchips deutlich – SLI oder Crossfire wären Pflicht.
- 512 MB Videospeicher reichen für diese Einstellungen nicht aus.

1.680 x 1.050, 4x FSAA/16:1 AF | 1.920 x 1.200, 4x FSAA/16:1 AF | Minimum-Fps



System: C2D E8500 @ 3,6 GHz (400 x 9); P5N-D; 2 x 2.048 MB DDR2-800; Vista x64, Forceware 177.34/Catalyst 8.5

Need for Speed: Carbon

- Die HD 4850 schlägt selbst eine Geforce 8800 Ultra deutlich.
- Die GTX 280 bleibt im Schnitt 22 % vor der GTX 260.
- In der höchsten Einstellung ist die HD 4850 Sieger.

NFS Carbon, Salazar Street (BESSER ▶ | Fps; BED. 20, FLÜSSIG SPIELBAR 30)

Grafikkarte	1.680 x 1.050, 8x FSAA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 8x FSAA/16:1 AF	2.560 x 1.600, 8x FSAA/16:1 AF	Preis
Geforce GTX 280 (602/1.296/1.107 MHz, 1.024 MB)	72,7 (+107%)	58,0 (+95%)	30,1 (+58%)	490,-
Geforce 9800 GX2 (600/1.512/1.000 MHz, 2 x 512 MB)	71,3 (+103%)	56,3 (+89%)	2,1 (-89%)	350,-
Geforce GTX 260 (576/1.242/999 MHz, 896 MB)	60,7 (+72%)	47,9 (+61%)	24,1 (+27%)	300,-
Radeon HD 4850 (625/999 MHz, 512 MB)	59,7 (+70%)	51,4 (+72%)	33,1 (+74%)	160,-
Geforce 8800 Ultra (612/1.512/1.080 MHz, 768 MB)	51,6 (+47%)	37,9 (+27%)	20,4 (+7%)	270,-
Geforce 9800 GTX (675/1.674/1.100 MHz, 512 MB)	45,3 (+29%)	34,4 (+15%)	0,0 (-100%)	200,-
Radeon HD 3870 X2 (825/900 MHz, 2 x 512 MB)	36,5 (+4%)	31,1 (+4%)	20,2 (+6%)	260,-
Radeon HD 3870 (775/1.125 MHz, 512 MB)	35,2 (Basis)	29,8 (Basis)	19,0 (Basis)	110,-

Minimum-Fps

System: C2D E8500 @ 3,6 GHz (400 x 9); P5N-D; 2 x 2.048 MB DDR2-800; Vista x64, Forceware 177.34/Catalyst 8.5

Unreal Tournament 3

- Die HD 4850 ist über 40 % schneller als die HD 3870, kommt aber in **Unreal Tournament 3** nicht an die 9800 GTX heran.
- Die beiden neuen GTX-Modelle nehmen die 9800 GX2 in die Zange.

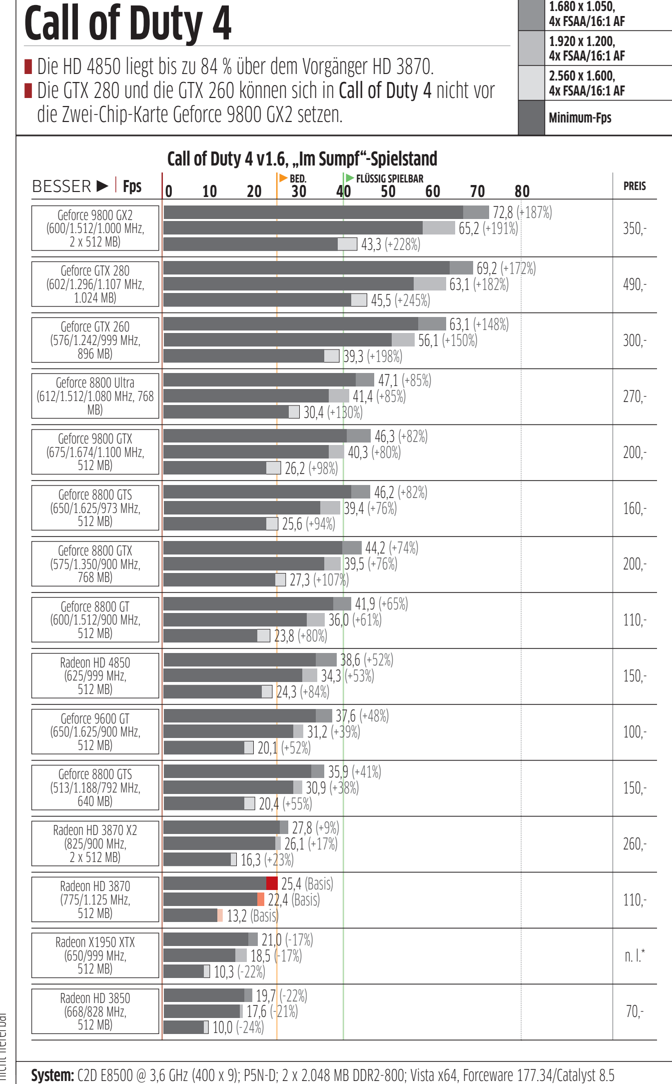
Legende: 1.680 x 1.050, 4x FSAA/16:1 AF · 1.920 x 1.200, 4x FSAA/16:1 AF · Minimum-Fps

UT 3 v1.2, VCTF-Suspense-Flyby — BESSER ▶ | Fps (0–120; BED. SPIELBAR, FLÜSSIG SPIELBAR)

Karte	1.680 x 1.050, 4x FSAA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 4x FSAA/16:1 AF	PREIS
GTX 280 (602/1.296/1.107 MHz, 1.024 MB)	113,0 (+169%)	96 (+182%)	490,-
9800 GX2 (600/1.512/1.000 MHz, 2 x 512 MB)	108,0 (+157%)	97 (+185%)	350,-
GTX 260 (576/1.242/999 MHz, 896 MB)	100,0 (+138%)	79,0 (+132%)	300,-
8800 Ultra (612/1.512/1.080 MHz, 768 MB)	88,0 (+110%)	73 (+115%)	270,-
HD 3870 X2 (825/900 MHz, 2 x 512 MB)	75,1 (+79%)	61 (+79%)	260,-
9800 GTX (675/1.674/1.100 MHz, 512 MB)	75,0 (+79%)	56,5 (+66%)	200,-
HD 4850 (625/999 MHz, 512 MB)	61 (+45%)	49 (+44%)	150,-
9600 GT (650/1.625/900 MHz, 512 MB)	59,0 (+40%)	44 (+29%)	100,-
HD 3870 (775/1.125 MHz, 512 MB)	42,0 (Basis)	34 (Basis)	110,-
HD 2900 Pro (600/912 MHz, 512 MB)	38 (-10%)	31 (-9%)	n. l.*
X1900 XTX (648/774 MHz, 512 MB)	32,0 (-24%)	25 (-26%)	n. l.*
HD 3850 (668/828 MHz, 256 MB)	27 (-36%)	11 (-68%)	70,-
X1800 XT (621/749 MHz, 512 MB)	23 (-45%)	18 (-47%)	n. l.*
8600 GTS (675/1.450/1.000 MHz, 512 MB)	19 (-55%)	0,1 (-99%)	50,-
X1950 Pro (575/690 MHz, 256 MB)	13,5 (-68%)	8 (-76%)	60,-

System: C2D E8500 @ 3,6 GHz (400 x 9); P5N-D; 2 x 2.048 MB DDR2-800; Vista x64, Forceware 177.34/Catalyst 8.5

* nicht lieferbar



Geforce 8800 GTX. Unter Last wird mit 275 Watt beim Future Mark 1.3 und 204 Watt beim 3D Mark 03 sogar der Wert der HD 2900 XT erreicht. Die HD 4850 dagegen liegt mit Werten von 94 Watt (Windows), 222 Watt (Future Mark 1.3) und 181 Watt (3D Mark 03) auf dem Niveau der 9800GTX.

Im Gegensatz zu Nvidas Spitzenmodellen sind AMDs HD 4850 und 4870 – wie schon die Modelle der 3800-Baureihe – vollständig DX10.1-kompatibel. Spiele, welche diese Grafikschnittstelle nutzen, gibt es allerdings aktuell nicht. Lediglich bei **Assassin's Creed** konnten schon HD-3800-Karten beweisen, wie schnell die DX10-Weiterentwicklung Kanten glättet. Leider entfernte Ubisoft diese Optimierung wieder, mit der Begründung, sie arbeite fehlerhaft. Es ist zweifelhaft, ob sich DX10.1 als Spielestandard durchsetzen wird.

PRAXISEINSATZ

In unseren Tests haben wir die hohe Leistungsfähigkeit sowohl der GTX-Reihe als auch der HD 4850/4870 durch die Verwendung hoher Auflösungen gewürdigt – mit 1.280x1.024 Pixeln rückt das Testfeld noch weiter zusammen. Gleichzeitig geben hohe Auflösungen einen Ausblick darauf, wie die getesteten Modelle mit den höheren Anforderungen künftiger Spiele zurechtkommen. Zudem haben wir uns zugunsten einer breiten Auswahl an Spielen auf acht Karten beschränkt, die durchgehend vertreten sind. Eine Einschätzung, wie sich ältere Modelle gegen die neu vorgestellten Karten schlagen, bieten die populären Shooter **Call of Duty 4** sowie **Unreal Tournament 3**, in denen 15 Karten ihre Leistung unter Beweis stellen. Für alle Geforce-Karten verwenden wir den Treiber 177.34, die Radeon-Modelle wurden mit dem WHQL-Catalyst 8.5 getestet – für die HD 4850 und 4870 weichen wir auf eine Beta des 8.6-Treibers aus.

Im schallarmen Raum unseres Testlabors zeigt sich, dass die Kühler hart zu arbeiten haben. Liegen im Idle-Modus (der PC führt keine Operationen aus) noch leise 0,8 Sone bei der GTX 280 an, dreht der Kühler unter Last mit sehr lauten 4 Sone auf. Die HD 4850 erreicht im Referenzdesign sogar 4,2 Sone – hier sind allerdings leisere Modelle bei den Partnerkarten zu erwarten. Die HD 4870 ist ähnlich laut wie ihre kleine Schwester, mit dem Future Mark 1.3 messen wir deutlich hörbare 3,9 Sone. Ohne Last beträgt der Lärmpegel beider Radeons nur 0,3 Sone. Die Leistungsaufnahme liegt bei allen Karten erwartungsgemäß deutlich über der der Vorgängermodelle – die Idle-Modi sollten allerdings verbessert werden, da die Leistungsaufnahme beim Nichtstun zu hoch ist.

In unseren Benchmarks zeigt sich wenig überraschend die GTX 280 als schnellste Einzelkarte, die des Öfteren sogar eine 9800 GX2 deutlich hinter sich lässt. Allerdings liegt die GTX 260 nicht weit zurück – angesichts des deutlich attraktiveren Preises eine Alternative, die jedoch nicht mehr weit vor den nochmals günstigeren 9800 GTX und HD 4850 liegt.

Die HD 4870, die leider verspätet den Weg ins Testlabor fand und deren Messwerte wir nicht mehr in die Benchmarks integrieren konnten, reiht sich bei **Call of Duty 4**, **UT 3** und **Crysis** in den getesteten Auflösungen 1.680x1.050, 1.920x1.200 und 2560x1.600 inklusive 4x FSAA/16:1 AF hinter der GTX 260 ein. Anders sieht der Fall bei **Race Driver: Grid** aus. Während die HD 4870 bereits in 1.680x1.050 (4x FSAA/16:1 AF) die GTX 260 überholt, schlägt sie in höheren Auflösungen sogar die GTX 280. Ein ähnliches Bild ergibt sich bei **Need for Speed: Carbon**. Hier ist die HD 4870 nur in 1.680x1.050 (4x FSAA/16:1 AF) der GTX 260 unterlegen, während sie schon in 1.920x1.200 (4x FSAA/16:1 AF) die GTX 260 und in 2.560x1.200 (8x FSAA/16:1 AF) sogar die GTX 280 hinter sich lässt.

Die HD 4850 überzeugt durch ihre hohe Leistungsfähigkeit und ihren niedrigen Preis – eine HD 4850 von Sapphire ist schon für günstige 140 Euro zu haben. In diesem Bereich muss Nvidia dringend eine preisgesenkte und schnellere 9800 GTX anbieten, um konkurrenzfähig zu bleiben. Dies ist mit der 9800 GTX+ auf Basis des 55-nm-G92b-Chips mit höheren Taktraten auch geplant. ❑

FAZIT: GT200 GEGEN RV 770

Zwei Chips, wie sie ungleicher nicht sein könnten, buhlen um neue Käufer. Die Radeon-HD-4800-Karten stechen dabei mit ihrem energieeffizienten Design, ihrer guten Leistung und dem günstigen Preis hervor. Die Geforce GTX kann dagegen eher durch brachiale Rohleistung punkten und eignet sich für Spieler mit großen Flachbildschirmen, denen Multi-GPU-Setups zu kompliziert und anfällig sind.

DEUTSCHLANDS FÜHRENDE HIGH END PC MANUFAKTUR

Die schnellsten Serien

GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling
Bestell-Hotline: 022 36 / 848 0

www.COMBAT-READY.de

COMBAT! Silentium PC Q9300@3.4 GHz 9800GTX



Intel Core 2 Quad Q9300 @ 3.4 GHz
2048 MB DDR2-1066 RAM Mushkin
Mainboard mit P35 Chipsatz
500 GB SATA HDD 16MB Samsung
22X SATA DVD Brenner Samsung
512MB GF 9800GTX Combat Mod U-XL
700W be quiet! Low Noise Netzteil
1.5 -> 1.8 Sone ! 15820 3D Mark

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

899.99

COMBAT! Gaming Q9450@3.6 GHz GTX 280 U-XL



Intel Core 2 Quad Q9450 @ 3.6 GHz
2048 MB DDR2-1066 RAM Mushkin
Mainboard mit P35 Chipsatz
750 GB SATA HDD 32MB Samsung
22x SATA DVD Brenner Samsung
1024MB GTX 280 Combat Mod U-XL
700W be quiet! Low Noise Netzteil
Messwerte online!

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

1199.95

COMBAT! Silentium E8400 3.0GHz 8800GT



Intel Wolfdale E8400 3.0GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin Kit
Mainboard Intel P35 Chip
500 GB SATA HDD 16MB Samsung
22X SATA DVD Brenner Samsung
512 MB GeForce 8800GT XFX
400W be quiet! Low Noise Netzteil
0.4 -> 1.0 Sone ! 13605 3D Mark

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

699.95

COMBAT! Gaming Q6600 @ 3.2 GHz 9800GTX U-XXL



Intel Core2Quad Q6600 @ 3.2 GHz
2048 MB DDR2-1066 RAM Mushkin
Mainboard mit P35 Chipsatz
320 GB SATA HDD 16MB Samsung
22X SATA DVD Brenner Samsung
512MB 8800GTX COMBAT Mod U-XXL
700W be quiet! Low Noise Netzteil
1.7 -> 2.2 Sone ! 16528 3D Mark

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

799.99

COMBAT READY! Silentium PC

Alle COMBAT Silentium PCs sind flüsterleise. Bei den COMBAT Silentium Ultras haben wir es auf die Spitze getrieben: Sie hören den Rechner einmal kurz beim Einschalten und danach so gut wie gar nicht mehr!
Die Kombination von Leistung und Geräuscharmut ist weltweit einmalig: Bei uns finden Sie die leisesten Serien PCs der Welt!
Sie finden Meßergebnisse aus unserem Testlabor zu allen PCs auf unserer Homepage mit Angaben zur Lautstärke in sone. Zu den Geräten mit 3D Grafikkarten zusätzlich einen garantierten 3D Mark Wert. So können Sie bequem entscheiden, bei welchem PC Sie welche Leistung in Verbindung mit welcher „Lautstärke" bevorzugen. Darauf können Sie sich verlasssen. Immer wieder lobt die Fachpresse die geringe Lautstärke unserer Systeme. Auszug aus dem VISTA Magazin 10/07:
„Kein anderer PC im Testfeld arbeitet so leise wie das Modell aus dem Hause Grey Computer. Mit 0,4 Sone im Leerlauf und 0,9 Sone ist der PC noch einen Tick leiser.... macht einen exzellent verarbeiteten Eindruck... Hersteller manch teurer Komplett PCs könnten sich hier eine Scheibe abschneiden."

COMBAT! Silentium Q9450 @ 3.6 GHz 2x 4850 CR



Intel Core 2 Quad Q9450 @ 3.6 GHz
4096 MB DDR2-800 RAM Mushkin
Mainboard Asus P5E
750 GB SATA 32MB Samsung
20X SATA DVD Brenner Samsung
2x512MBATI Radeon 4850 Crossfire
700W be quiet! Low Noise Netzteil
1.9 -> 2.0 Sone ! 20905 3D Mark

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, Hotline, ..

1299.99

COMBAT! Gaming Q9450 @ 3.6 GHz 9800GTX U-XXL



Intel Core 2 Quad Q9450 @ 3.6 GHz
4096MB DDR2-1066 RAM Mushkin
Mainboard mit P35 Chipsatz
750 GB SATA HDD Samsung 32MB
22x SATA DVD Brenner Samsung
512MB 9800GTX COMBAT Mod U-XXL
700W be quiet! Low Noise Netzteil
1.3 -> 2.2 Sone ! 18523 3D Mark

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

999.99

COMBAT! Silentium PC Liquid QX9650 @ 4.0 GHz 2xGTX280 U-XXL



Intel Core 2 Extreme @ 4.0 GHz
4096 MB DDR2-800 RAM Mushkin
Mainboard nForce 780i SLi XFX
2x 750 GB SATA HDD 32MB Samsung
20x/48X DVD Brenner Samsung
2x1024MB GeForce 280 GTX U-XXL
1200W Netzteil, Wasserkühlung!
3.1 -> 3.5 Sone ! 21980 3D Mark !

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

3199.95

Meine Garantie für Sie: Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen. VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater der Zufriedenheit.

Tel.: 0 22 36

Alle Systeme ab 500,- senden wir Ihnen bei Vorkassezahlung frachtfrei und versichert !

präsentiert:

PCs der Welt!



www.Kostenlose-PC-Kaufberatung.de auch für Fremdprodukte!

Silentium E8400 mit Windows VISTA™

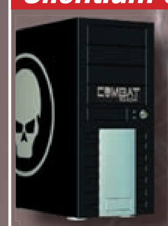


Intel Core 2 Duo E8400 3.0 GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
320 GB SATA HDD 16M Samsung
512 MB ATI Radeon 4850
20X SATA DVDRW/350W Silent
Microsoft® Windows VISTA™
Home Premium 32 Bit
0.7(Idle)-> 1.2 (max.) Sone !

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

599.99

Silentium GTX mit Windows VISTA™



Intel Wolfdale 8400 3.0 GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
750GB SATA 32MB Samsung
512 MB GeForce 9800GTX XFX
22X DVDRW / 550W be quiet!
Microsoft® Windows VISTA™
Home Premium 32 Bit
0.4(Idle)-> 0.8 (max.) Sone !

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

699.95

Silentium 4850CR+Windows VISTA™



Intel Quad Q6700 4x 2.66 GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
320 GB SATA 16MB Samsung
2x 512MB ATI Radeon 4850 CR
22X DVDRW / 550W be quiet!
Microsoft® Windows VISTA™
Home Premium 32 Bit
0.9(Idle)-> 1.3 (max.) Sone !

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

899.99

OC Komponenten

ab sofort erhalten Sie bei uns im Shop getestete OC Komponenten:
schnellste 8800GTX am Markt:
8800GTX Ultra XXL mod by Combat OC Team 810MHz/2300MHz/128@2000 229,95
schnellste ATI Radeon 4850 und 4870 in Vorbereitung! Auch mit Wasserkühlung.

pre-tested OC CPUs + Mainboards
regelmäßig verfügbar: QX 9650@ 4.0GHz, Q9450@ 3.6GHz, Q9300@3.4, E8400@4.0

GREY ist DEUTSCHLANDS FÜHRENDE HIGH END PC MANUFAKTUR und Deutschlands einziger PC Hersteller der Ihnen Zufriedenheit garantiert! Sie kaufen bei uns ein von unseren Spezialisten auf (Hoch)Leistung, Geräuscharmut und Langlebigkeit konzipiertes High End Produkt mit perfektem Service. Im Kaufpreis jedes COMBAT READY! PC ist das umfangreichste Garantie- und Servicepaket enthalten, das es weltweit am Markt gibt. Wir garantieren Ihnen schnellen und effizienten Service. Ihren neuen COMBAT READY! PC können Sie mit unserem Blitzversand schon morgen um 12.00* anschalten. Schneller und bequemer geht es nicht! Sparen Sie durch direkten Einkauf beim Hersteller, denn Sie kaufen Ihren COMBAT READY! PC bei uns direkt ab Werk.
Jeder COMBAT READY! PC wird bei uns von der Assemblierung über die Endkontrolle und die Verpackung von nur einem Techniker gefertigt. Unsere serverunterstützte Endkontrolle prüft bei jedem PC die Kompatibilität, Richtigkeit und Funktion. Sie erhalten eine Qualitätsurkunde, auf der unser Techniker mit seiner Unterschrift für die Qualität und Einhaltung unserer hohen Produktionsstandards bürgt.

60 Monate Garantie, 36 Monate Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 30 Tage Rückgaberecht, 3D GAMER Upgrade Garantie!

Kaufen Sie beim Testsieger!

z.B. GAMESTAR 04/07 „schnell und leise zum Testsieg“ und „hohe Spieleleistung und leise Kühlung bringen dem ...Gaming PC den Gesamtsieg“. Fazit: „Tolles Spielepaket“
z.B. VISTA MAGAZIN 09/07 „... Kaufen, wenn Sie schon immer einen sehr gut verarbeiteten, leisen und leistungsfähigen Komplett-PC ...haben möchten.“
z.B. PC MAGAZIN 01/08„ ..sehr gut ausgestattet, rasend schnell, in tolle Gehäuse gekleidet .. . Er ist schneller. .., verfügt über bessere Serviceleistungen und ist geradezu liebevoll verarbeitet.
z.B. Windows Vista 01/08„ ..an der hervorragenden Verarbeitung müssen sich die anderen ... messen lassen. Leise, aber leistungsfähig und schnell.

www.Grey-Computer.de

Besuchen Sie auch unsere Seite mit den „leisesten Serien-PC der Welt!“
Office, Multimedia und Gaming PCs mit 0.1 Sone!

848-0

inkl. Systemkartonage - günstiger Auslandversand!

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH
DEUTSCHLANDS FÜHRENDE HIGH END PC MANUFAKTUR



ANGRIFF | Mit attraktiven Preisen und einer Aufwertung per Service Pack will Microsoft Spielern den Umstieg auf Windows Vista schmackhaft machen.

Windows XP versus Vista

Von: Daniel Waadt/Marc Sauter

Vista Home Premium ist günstig wie nie. Wir testen, ob XP-Anwender zuschlagen oder lieber doch auf das neue Service Pack 3 setzen sollen.

Wenn Sie diese Ausgabe in Ihren Händen halten, ist Windows XP nicht mehr offiziell im Handel erhältlich. Restbestände sollten jedoch vereinzelt noch einige Monate angeboten werden. Dennoch sorgte Microsoft mit dem kürzlich erschienenen Service Pack 3 dafür, dass Anwender auch noch mit Windows XP auf dem aktuellen Stand bleiben. Der Software-Riese will den Support für Windows XP noch bis zum Jahr 2014 aufrechterhalten. Windows Vista ist mittlerweile seit etwa 18 Monaten verfügbar, kostet in der Home-Premium-Variante für System-Builder nur noch 66 Euro und erhielt ebenfalls eine erste Aufwertung per Service Pack. Damit ist es erneut an der Zeit, Windows XP und Vista miteinander zu vergleichen. Welches Betriebssystem dabei mit aktuellen Updates die Nase vorn hat, zeigen unsere Tests.

BOOTZEIT IM VERGLEICH

Zuerst ermitteln wir, wie lange die beiden konkurrierenden Betriebssysteme für den Startvorgang (das Booten) benötigen. Zu diesem Zweck setzen wir ein frisches Windows XP mit Service Pack 3 (SP 3) sowie Windows Vista inklusive Service Pack 1 (SP 1) auf. Neben den Chipsatztreibern installieren wir lediglich die Geforce-Treiber. Anschließend stoppen wir die Zeit ab der Betriebssystemauswahl bis hin zum Start des Internet Explorers. Das Ergebnis fällt mit 24,8 Sekunden zugunsten von Windows Vista recht eindeutig aus. Windows XP mit dem SP3 benötigt immerhin vier Sekunden länger.

ARBEITSMATERIAL

- **WINDOWS XP SERVICE PACK 3**
  www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=5b33b5a8-5e76-401f-be08-1e1555d4f3d4&displaylang=de
- **WINDOWS VISTA SERVICE PACK 1**
  www.microsoft.com/germany/windows/products/windowsvista/sp1.mspx
- **VLITE**
  www.vlite.net
- **NLITE**
  www.nliteos.com

BENUTZERKONTEN-STEUERUNG

Mit Windows Vista hat Microsoft die neue Benutzerkontensteuerung UAC eingeführt. Für den XP-Anwender ist diese zusätzliche Funktion zunächst sehr nervig. Jeder Benutzer hat nämlich nur eingeschränkte Rechte. Wollen Sie ein Programm installieren oder beispielsweise den Gerätemanager öffnen, blockiert Vista den Vorgang mit einem Hinweis. Erst nachdem Sie die Meldung bestätigt haben, wird der Prozess fortgesetzt. Micro-

soft verspricht sich von der neuen Benutzerkontenverwaltung eine höhere Sicherheit und einen besseren Schutz vor Viren. Windows XP verzichtet auch mit dem Service Pack 3 komplett auf solche Schikanen. UAC mag zwar für PC-Neulinge einen guten Schutz bieten, doch auch hier kann ein allzu schneller Klick auf „Fortsetzen" Schaden anrichten. Glücklicherweise können Sie UAC mit einigen Mausklicks deaktivieren. In der Systemsteuerung wählen Sie „Benutzerkonten und Jugendschutz" und klicken anschließend auf „Benutzerkonten". Über den unteren Punkt „Benutzerkontensteuerung ein- oder ausschalten" gelangen Sie zum gewünschten Menü.

BENCHMARK-VERGLEICH

Leider können wir für einen Benchmark-Vergleich nicht den aktuellen 3D Mark Vantage einsetzen, da der neue Futuremark-Test lediglich unter Windows Vista lauffähig ist. Direct X 10 ist nach wie vor nur mit Windows Vista möglich, sodass Microsofts neues Betriebssystem in dieser Disziplin schon mal punktet. Mit einer Geforce 9800 GTX und einem Core 2 Duo E6600 überprüfen wir die Leistung mit dem älteren 3D Mark 06. Das Windows-XP-System erzielt eine um drei Prozent höhere Punktzahl als Windows Vista. Als wir einen Prozessorkern deaktivieren, erhöht sich der Abstand sogar auf neun Prozent – das deutet zunächst einmal auf keine bessere Prozessorverwaltung von Vista hin. Betrachtet man hingegen nur die CPU-Punktzahl, so liegt der Rückstand zu XP bei nur einem Prozent.

Bereits in vorngegangenen Über-Spieleleistungstests von Windows XP und Vista – allerdings noch ohne die aktuellen Service Packs erzielt **Crysis** unter Windos XP um 16 Prozent und **Unreal Tournament** 3 sogar um bis zu 20 Prozent höheren Bildwiederholraten (Framerate) als unter Vista. Ähnlich sieht das Ergebnis auch mit den neuen Service Packs aus. **Race Driver: Grid** läuft auf unserem Core-2-Duo-E6600-System mit XP 11 Prozent schneller als mit dem neuen Microsoft-Betriebssystem. Deaktivieren Sie einen Prozessorkern, vergrößert sich der Unterschied sogar auf 32 Prozent. PC-Spieler, die auf jedes Bild pro Sekunde angewiesen sind, sollten daher für Spiele vorwiegend Windows XP einsetzen. Lediglich eine parallinstallation von Windows Vista ist sinnvoll, um bei DX-10-Programmen wie dem 3D Mark Vantage nicht außen vor zu bleiben.

LEISTUNG BEI ZUNEHMENDER PROZESSORLAST

Um die Verwaltung der Prozessorkerne von Windows XP und Vista weiter zu überprüfen, führen wir verschiedene Belastungstests durch. Dazu starten wir mit Firefox 3 einen Download und spielen gleichzeitig **Race Driver: Grid**. Bei XP bricht daraufhin die Framerate um 14 Prozent und bei Vista um 15 Prozent ein. Bei nur einem CPU-Kern reduziert sich unter XP mit Download die Gesamtleistung um 20 Prozent – bei Vista sind es sogar 46 Prozent. Noch mehr Leistung verlangt der CPU die Konvertierung eines Videos mit Magix Video Deluxe 2008 Plus ab. Hier zeigt Vista Stärke: Die Performance bei **Race Driver: Grid** verringert sich nur von 38 auf 21 Bilder pro Sekunde (Fps), während sich die Leistung mit XP von 41 auf 13 Fps reduziert. Mit nur einem Prozessorkern sind dagegen bei der Videokonvertierung beide Betriebssysteme überfordert und das Spiel stürzt ab.

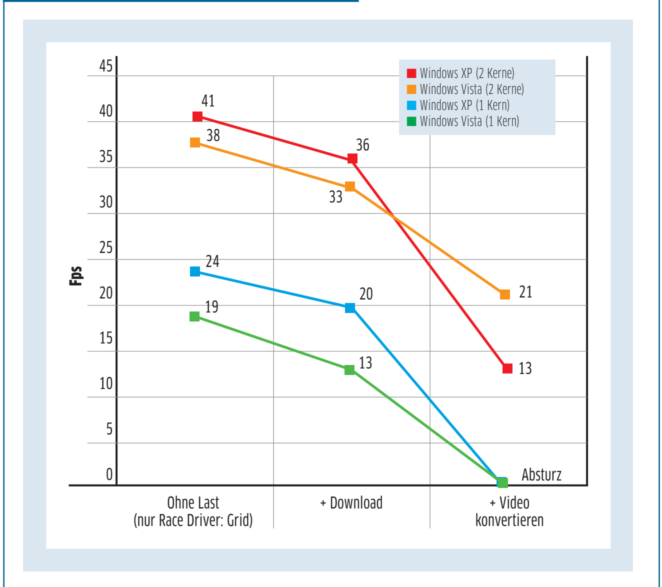
SPEICHERPLATZ

Wenn Sie beispielsweise einen Rechner mit Solid State Disk (eine Solid State Disk – kurz SSD – ist ein Speichermedium, das nur aus Speicherchips aufgebaut ist und festplattenartig angesprochen werden kann) zusammenstellen möchten, zählt jedes GB, schließlich kostet bereits ein 16-GB-Modell um die 300 Euro. Bei unserer Installation gibt sich Windows XP mit 4,1 GB zufrieden. Rechnet man die Auslagerungsdatei nicht mit, sind es sogar nur 1,85 GB. Windows Vista ist da weniger genügsam und benötigt 12,3 beziehungsweise 9,56 GB ohne Auslagerungsdatei. Noch mehr Speicherplatz können Sie einsparen, wenn Sie die Installation abspecken. Dabei helfen die Programme Nlite und Vlite (siehe Arbeitsmaterial).

FESTPLATTENZUGRIFFE BEI VISTA EINSCHRÄNKEN

Windows Vista ist im Vergleich zu Windows XP nicht nur speicherhungriger, es nutzt auch die Festplatte deutlich häufiger als sein Vorgänger. Damit einher geht in den meisten Fällen ein konstantes Zugriffsgeräusch, welches auch weniger geräuschempfindliche Naturen auf Dauer stört. Da Vista ständig auf den magnetischen Datenträger zugreift und

PROZESSOR: LEISTUNG BEI ZUNEHMENDER LAST



Windows Vista verwaltet mehrere Prozessorkerne besser als XP und bricht bei der Konvertierung von Videos nicht so stark ein. Ein Prozessorkern reicht dagegen für das Spiel **Race Driver: Grid** und die gleichzeitige Videokonvertierung nicht mehr aus.

System: Race Driver: Grid (1.680 x 1.024, 4x FSAA/16:1 AF), Geforce 9800 GTX, Core 2 Duo E6600

GESAMTLEISTUNG BEI KOPIERVORGÄNGEN

	Windows XP	Windows Vista
Von HDD auf HDD	54 Sekunden	64 Sekunden
Über Netzwerk	110 Sekunden	90 Sekunden

Bei diesem Test haben wir 551 Dateien mit einer Gesamtgröße von einem Gigabyte kopiert. Nur beim Kopiervorgang über ein Netzwerk ist Vista XP deutlich voraus.

Benchmark-Vergleich

- Wenn Sie mit dem 3D Mark 06 einen neuen Weltrekord aufstellen wollen, sollten Sie Windows XP verwenden.
- Race Driver: Grid läuft unter XP um bis zu elf Prozent schneller.

3D Mark 06 (BESSER ▶ Pkt.)

	Windows XP	Windows Vista
Core 2 Duo E6600 (2 Kerne aktiv)	7.811	7.583
Core 2 Duo E6600 (1 Kern aktiv)	5.643	5.155

CPU-Punktzahl (3D Mark 06) (BESSER ▶ Pkt.)

	Windows XP	Windows Vista
Core 2 Duo E6600 (2 Kerne aktiv)	1.462	1.410
Core 2 Duo E6600 (1 Kern aktiv)	746	737

Race Driver: Grid (1.680 x 1.024, kein AA/AF) (BESSER ▶ Fps; BED. SPIELBAR ab 20, FLÜSSIG SPIELBAR ab 30)

	Windows XP	Windows Vista
Core 2 Duo E6600 (2 Kerne aktiv)	42	38
Core 2 Duo E6600 (1 Kern aktiv)	25	19

Race Driver: Grid (1.680 x 1.024, 4x AA/16:1 AF) (BESSER ▶ Fps; BED. SPIELBAR ab 20, FLÜSSIG SPIELBAR ab 30)

	Windows XP	Windows Vista
Core 2 Duo E6600 (2 Kerne aktiv)	41	38
Core 2 Duo E6600 (1 Kern aktiv)	24	19

System: Core 2 Duo E6600; P965-DS3P; 2x 1.024 MB DDR2-800, Geforce 9800 GTX, Forecware 175.16 (HQ)

TESTÜBERSICHT: XP GEGEN VISTA

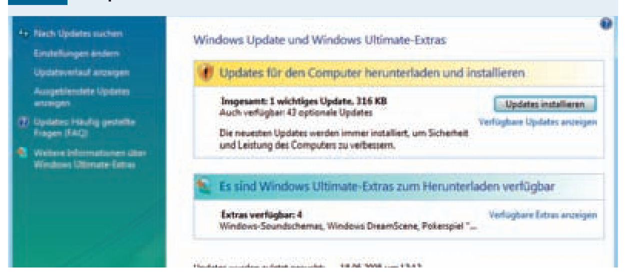
	Windows XP	Windows Vista
Benutzerfreundlichkeit	1. Platz	2. Platz
Dateien kopieren	1. Platz	2. Platz
Direct-X-Unterstützung	2. Platz	1. Platz
Netzwerkperformance	2. Platz	1. Platz
Performance 3D Mark 06	1. Platz	2. Platz
Programmstart	2. Platz	1. Platz
Race Driver: Grid	1. Platz	2. Platz
Sicherheitsfeatures	2. Platz	1. Platz
Speicherplatz (Installation)	1. Platz	2. Platz
Verwaltung CPU-Kerne	2. Platz	2. Platz
Windows-Bootzeit	2. Platz	1. Platz

■ 1. Platz ■ 2. Platz ■ Unentschieden

In elf Disziplinen traten Windows XP und Vista gegeneinander an. Einen klaren Sieger gibt es nicht, beide Betriebssysteme haben ihre Vorzüge. PC Games empfiehlt daher ein Multi-Boot-Menü mit beiden Betriebssystemen.

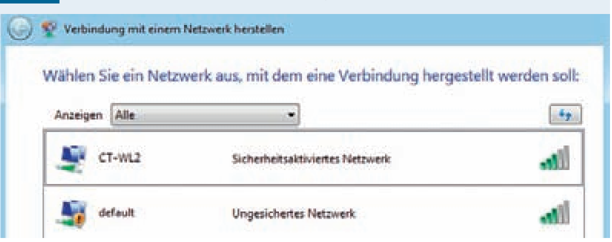
VISTA-NEUERUNGEN DANK SERVICE PACK

1 Updates und UAC nerven nicht mehr so oft



Zukünftige Vista-Updates erfordern nun nicht mehr zwingend einen PC-Neustart. Außerdem nervt die Benutzerkontensteuerung nicht mehr ganz so häufig.

2 WLAN-Unterstützung nach 802.11n



Neu ist dank Service Pack 1 die Unterstützung des WLAN-Standards IEEE-802.11n. Optimiert wurde weiterhin die allgemeine WLAN-Performance.

3 Direct-X-10.1-Unterstützung



PC-Spieler mit einer AMD-Grafikkarte (ab Radeon HD 3450) freuen sich über Direct X 10.1. Nur die passenden Spieletitel fehlen derzeit noch.

im Hintergrund allerhand Prozesse und Hilfsanwendungen ablaufen, reagiert das Betriebssystem zudem verzögert und träge auf Eingaben. Wir zeigen Ihnen, welche Hebel Sie in Bewegung setzen müssen, um das aktuelle Windows auf Trab zu bringen. Bei einer defragmentierten Festplatte springt der Lesekopf seltener hin und her. Somit reduzieren sich die Ladezeiten und die Geräuschkulisse spür- und hörbar. Vista startet von Haus aus einmal pro Woche die integrierte Defragmentierung. Besser ist es, den Scheduler (Aufgabenplaner) zu deaktivieren und einmal im Monat den Assistenten manuell zu starten. Für besonders empfehlenswert halten wir eine spezielle Defragmentierung, bei der die Dateien nach der Häufigkeit ihrer Aufrufe sortiert werden. Oft benutzte Anwendungen starteten in unserem Test damit etwas schneller. Mit Vista-Bordmitteln funktioniert das jedoch nicht, hier werden wie bei XP eigenständige Programme benötigt, wie etwa Defrag 10 Professional Edition von O&O Software.

Vista nimmt jede Datei in einen Index auf. Wer einige Sekunden Wartezeit bei der Windows-Suche in Kauf nimmt oder mit vielen Dateien arbeitet, sollte die Indexierung abschalten. Dafür tippen Sie „services.msc" unter dem Startmenü-Punkt „Ausführen" ein. Dort deaktivieren Sie die „Windows-Suche", indem Sie per Rechtsklick und „Eigenschaften" den Starttyp auf „Deaktiviert" setzen.

Nachdem Sie das Service Pack 1 installiert haben, greift Vista einige Wochen lang häufiger auf die Platte zu – der Grund hierfür ist Superfetch. Dieses Tool analysiert, welche Anwendungen Sie am häufigsten nutzen, und lädt diese vorbeugend in den Arbeitsspeicher. Es dauert einige Wochen, bis Vista Ihr Nutzungsverhalten kennt – zudem erhöht sich der Hauptspeicherverbrauch. Deaktivieren Sie Superfetch, läuft Vista ähnlich wie XP – die HDD arbeitet seltener, dafür laden häufig benutzte Programme nicht schneller. Wir empfehlen die Nutzung von Superfetch, sofern Vista oft zum Einsatz kommt und kein Dasein als Zweit-OS fristet.

Eher Zeitverschwendung sind die optimale Anpassung der Auslagerungsdatei und die Deaktivierung von Diensten. Letztere drückt zwar minimal den Speicherbedarf und sorgt für eine höhere Stabilität, wirklich schneller läuft Vista deswegen jedoch nicht, auch die Festplatte zeigt sich unbeeindruckt. Einzig eine feste Größe der Auslagerungsdatei sorgt für weniger Festplattenaktivität, da das Betriebssystem diese nicht dynamisch verwaltet. Der optimale Ort der „Pagefile-Datei" ist eine zweite Festplatte. Entsprechend konfiguriert, ist Vista dem altehrwürdigen XP in Sachen Ladezeiten etwas voraus, zudem ist die Festplattenaktivität bei beiden Betriebssystemen dann ähnlich niedrig.

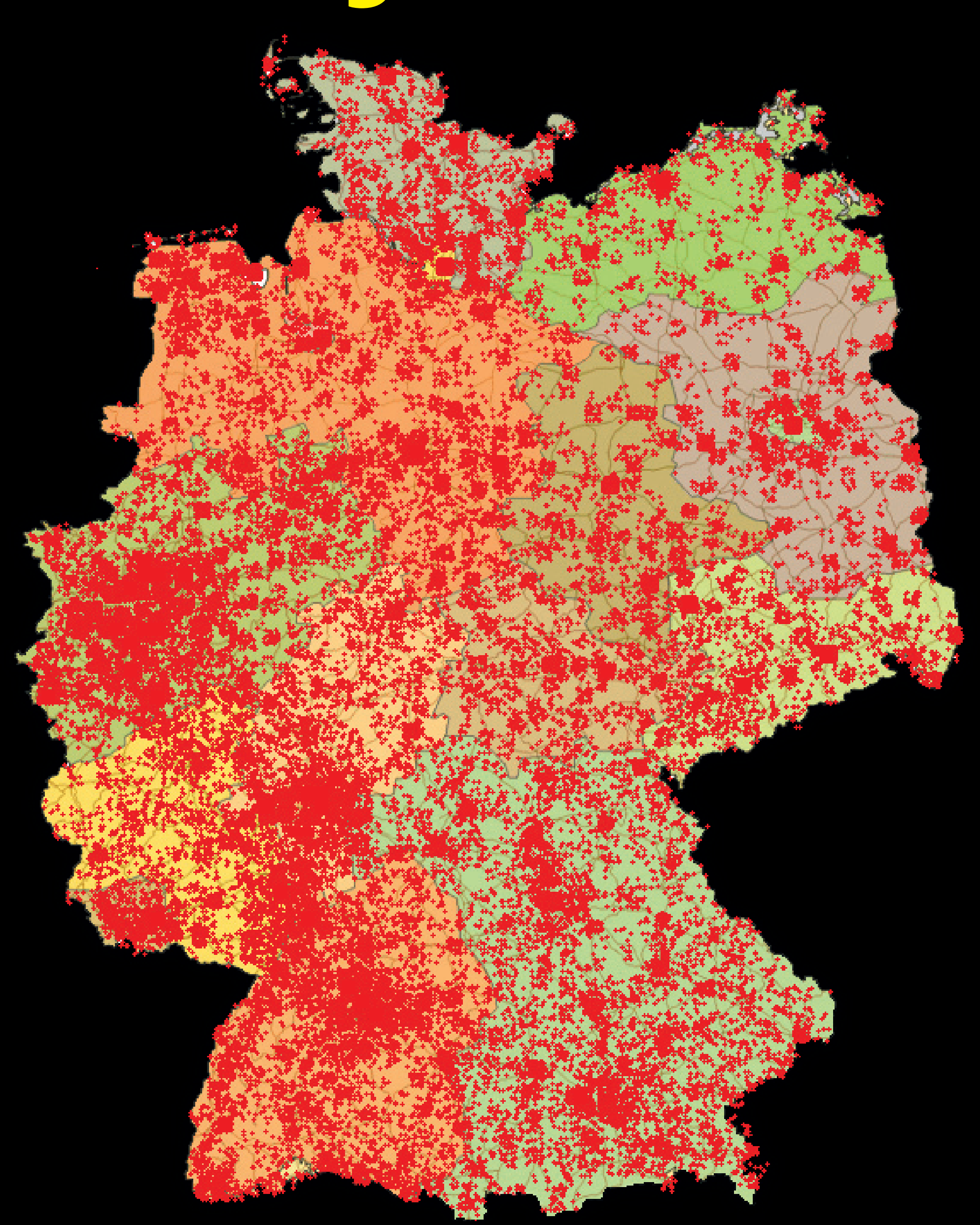
SERVICE PACK 1 FÜR VISTA INSTALLIEREN?

Wenn Sie sowieso schon Windows Vista einsetzen, bisher aber das Service Pack 1 noch nicht installiert beziehungsweise keine Veränderungen festgestellt haben, wollen wir Ihnen nun verraten, was mit dem SP1 besser läuft. Das riesige Update für Windows Vista konzentriert sich in erster Linie auf Problemlösungen und erleichtert es Ihnen, Mängel schnell zu beheben. Das Service Pack 1 enthält auch alle Updates und Treiber, die Microsoft seit der ersten Veröffentlichung des Betriebssystems zur Verfügung gestellt hat. Allerdings nimmt die Installation des Mega-Updates bis zu zwei Stunden in Anspruch. Wenn Sie Windows Vista sowieso neu installieren möchten, empfehlen wir Ihnen, eine neue Installations-DVD mit integriertem SP1 zu erstellen.

Viele Vista-Nutzer haben sich vor allem über die langsame Netzwerk-Performance beklagt. Dieses Problem hat Microsoft erfolgreich beseitigt und Vista hängt nun in dieser Disziplin sogar Windows XP ab, wie die Werte im Extrakasten „Performance bei Kopiervorgängen" deutlich zeigen. Auch die Übertragung von Daten zwischen zwei PCs, die drahtlos miteinander verbunden sind, wurde beschleunigt. Ebenfalls schneller geht jetzt das Durchsuchen von Netzwerken voran. Interessant für Spieler ist die Unterstützung von Direct 3D 10.1, die dank SP1 auf Vista-Rechnern erstmals zum Einsatz kommt. Allerdings unterstützt Nvidias aktuelle Geforce GTX 260/280 lediglich DX10.0, während AMD seit der Radeon HD 3450 bereits DX10.1-Support bietet. Neu ist auch die Unterstützung für den neuen IEEE-Standard 802.11n, um noch schneller Daten drahtlos zu übertragen. Zukünftige Vista-Updates benötigen außerdem nicht zwingend einen Neustart und auch die Benutzerkontensteuerung soll nun den Benutzer seltener nerven. ❑



380.000 begeisterte Kunden:



Die Punkte zeigen Postleitzahlen der bisherigen ONE Kunden. Mehrere Kunden am gleichen Ort sind unter einem Punkt zusammengefasst. Eventuelle leere Flächen ergeben sich durch große Postverteilungsgebiete.

Konfigurieren und Bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de



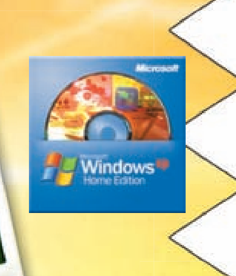
1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!



zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

Das neue 10" Mini Notebook Serie A400



- 1.6 Ghz ULV Prozessor
- 1024MB DDR2-Speicher
- 80GB SATA Festplatte
- inkl. Windows XP Home
- Wireless LAN



10,2" WSVGA Display, LAN, WLAN, 3x USB, 4in1 Cardreader, Li-Ion Akku, 64MB VIA UniChrome™ Pro II Grafik, Webcam, Notebooktasche

349.- € oder Finanzkauf 2) ab 6€/mtl.

Art-Nr. 3606



- 1.0 Ghz ULV Prozessor
- 512MB DDR2-Speicher
- 2GB Flash Speicher
- WLAN
- inkl. LINUX + Office

7" Display, LAN, WLAN, 2x USB, 3in1 Cardreader, Li-Ion Akku, 64MB VX800 S3 OnBoard Grafik, 950g Gewicht, Notebooktasche

199.- € oder Finanzkauf 2) ab 3€/mtl.

Art-Nr. 3581

- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2390 mit 2x 1.86 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk
- Wireless LAN

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), LAN, WLAN, 2.0 Sound, 4in1 Cardreader, 4x USB, Li-Ion Akku, SIS Grafik bis zu 256 MB Shared Memory

399.- € oder Finanzkauf 2) ab 7€/mtl.

Art-Nr. 3583

Inklusive Windows Vista® Home Basic 448.-

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag 4),5) sparen Sie 500€ 4),5) und erhalten das UMTS Modem Gratis!

(kein Finanzkauf möglich) - weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de

4) Gilt nur bei Abschluss eines ThePhoneHouse-Vodafone Mobilfunkvertrages mit Tarif „Aktion Surf Mobile S" mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten und gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat.
5) Für den Tarif „Aktion Surf Mobile S" in Verbindung mit der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat gelten folgende Konditionen: Grundpreis mtl. 39,95 €. Ein Tarif- oder Optionswechsel ist während der Mindestvertragslaufzeit nicht möglich. Der Kunde darf die ThePhoneHouse-Vodafone Karte ausschließlich als Endkunde im dafür üblichen Umfang und nur für Verbindungen, die manuell über die Hardware aufgebaut werden, nutzen. Eine Weiterveräußerung sowie unentgeltliche Überlassung des Dienstes an Dritte u. d. Nutzung zum Betrieb kommerzieller Dienste sind unzulässig. Konditionen MobileConnect Flat: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät. Mindestlaufzeit der Tarifoption 24 Monate, maximal jedoch bis zum Ende der Mindestlaufzeit des zugrunde liegenden Mobilfunkvertrages. Bis zu einem Datenvolumen von 10 GB im jeweiligen Abrechnungszeitraum wird die jeweils aktuell maximal verfügbare Bandbreite bereitgestellt, ab 10 GB steht GPRS-Bandbreite zur Verfügung. ThePhoneHouse/Vodafone behält sich vor, nach 24.00 h jeweils eine automatische Trennung der Verbindung durchzuführen. Die Nutzung der Tarifoptionen für Voice over IP ist nicht gestattet. Das Angebot ist befristet bis zum 30.09.08.

one



- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8400 mit 2x 2.26 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display mit Anti-Reflection (1280x800 Pixel), 2.0 HD Audio, 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 3in1 Cardreader, Fingerprint Reader, Bluetooth, HDMI, 9 Zellen Li-Ion Akku, 2.0 Megapixel Webcam

849.- € oder Finanzkauf 2) ab 16€/mtl.
Art-Nr. 4653
Inklusive Windows Vista® Home Premium 908.99





- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2410 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 9300GS
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), HD Audio, SPDIF, 3x USB, 56k Modem, LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader

499.- € oder Finanzkauf 2) ab 9€/mtl.
Art-Nr. 4657
Inklusive Windows Vista® Home Premium 558.99









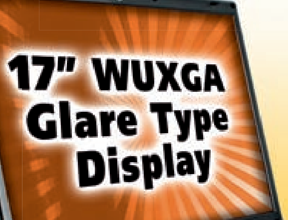
- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.40 Ghz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 500GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- DVD-Brenner Laufwerk
- inkl. Windows Vista™ Home Premium

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display mit Anti-Reflection (1280x800 Pixel), 2.0 HD Audio, 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 3in1 Cardreader, Fingerprint Reader, Bluetooth, HDMI, 9 Zellen Li-Ion Akku, 2.0 Megapixel Webcam



999.- € oder Finanzkauf 2) ab 19€/mtl.
Art-Nr. 4671







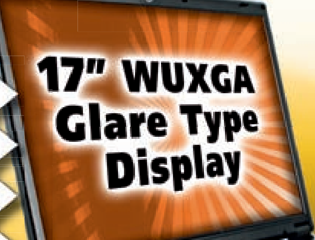




- Intel® Core™2 Duo Prozessor P7350 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR3-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GT
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 Sound, 4x USB, 7in1 Cardreader, 1x Mini IEEE1394a, Li-Ion Akku

1299.- € oder Finanzkauf 2) ab 24€/mtl.
Art-Nr. 4709
Inklusive Windows Vista® Business 1398.99







- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.40 Ghz
- 4096MB DDR3-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GT
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 Sound, 4x USB, 7in1 Cardreader, 1x Mini IEEE1394a, Li-Ion Akku

1499.- € oder Finanzkauf 2) ab 28€/mtl.
Art-Nr. 4716
Inklusive Windows Vista® Business 1598.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Konfigurieren und Bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:



www.one.de

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

AMD Athlon 64™ 6000+ X2

- Prozessor: AMD Athlon 64™ 6000+ X2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® AP480-S
- Festplatte: 320GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

399.- € oder Finanzkauf [2] ab 7€/mtl.

Art-Nr. 4707

Inklusive Windows Vista® Home Premium 478.99



Intel® Core™2 Duo E7200

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E7200 (2x 2.53 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® IPN73-BA
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

499.- € oder Finanzkauf [2] ab 9€/mtl.

Art-Nr. 4703

Inklusive Windows Vista® Home Premium 578.99



AMD Phenom™ X4 9550

- Prozessor: AMD Phenom™ X4 9550 (4x 2.2 Ghz)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® AP480-S
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ HD4850
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

599.- € oder Finanzkauf [2] ab 11€/mtl.

Art-Nr. 4704

Inklusive Windows Vista® Home Premium 678.99



Intel® Core™2 Duo E8400

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E8400 (2x 3.0 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-E SLI (nForce 650i)
- Festplatte: 1000GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

769.- € oder Finanzkauf [2] ab 14€/mtl.

Art-Nr. 4705

Inklusive Windows Vista® Home Premium 848.99



Intel® Core™2 Quad Q9400

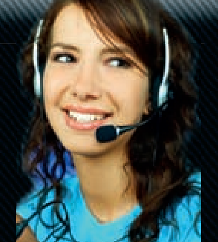
- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9400 (4x 2.66 Ghz Quadcore) 6MB shared L2-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

999.- € oder Finanzkauf [2] ab 19€/mtl.

Art-Nr. 4660

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1078.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

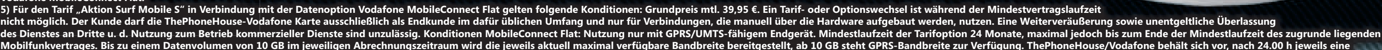
NEUE ADRESSE!

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund



Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[4),5)] sparen Sie 500€[4),5)] und erhalten das UMTS Modem Gratis!

(kein Finanzkauf möglich) - weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de



4) Gilt nur bei Abschluss eines ThePhoneHouse-Vodafone Mobilfunkvertrages mit Tarif „Aktion Surf Mobile S" mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten und gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat.
5) Für den Tarif „Aktion Surf Mobile S" in Verbindung mit der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat gelten folgende Konditionen: Grundpreis mtl. 39,95 €. Ein Tarif- oder Optionswechsel ist während der Mindestvertragslaufzeit nicht möglich. Der Kunde darf die ThePhoneHouse-Vodafone Karte ausschließlich als Endkunde im dafür üblichen Umfang und nur für Verbindungen, die manuell über die Hardware aufgebaut werden, nutzen. Eine Weiterveräußerung sowie unentgeltliche Überlassung des Dienstes an Dritte u. d. Nutzung zum Betrieb kommerzieller Dienste sind unzulässig. Konditionen MobileConnect Flat: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät. Mindestlaufzeit der Tarifoption 24 Monate, maximal jedoch bis zum Ende der Mindestlaufzeit des zugrunde liegenden Mobilfunkvertrages. Bis zu einem Datenvolumen von 10 GB im jeweiligen Abrechnungszeitraum wird die jeweils aktuell maximal verfügbare Bandbreite bereitgestellt, ab 10 GB steht GPRS-Bandbreite zur Verfügung. ThePhoneHouse/Vodafone behält sich vor, nach 24.00 h jeweils eine automatische Trennung der Verbindung durchzuführen. Die Nutzung der Tarifoptionen für Voice over IP ist nicht gestattet. Das Angebot ist befristet bis zum 30.09.08.



Intel® Core™2 Quad Q9400

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9400 (4x 2.66 Ghz Quadcore) 6MB shared L2-Cache
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

1299.- € oder Finanzkauf[2)] ab 24€/mtl.
Art-Nr. 4663
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1418.99

Intel® Core™2 Quad Q9550

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9550 (4x 2.83 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

1349.- € oder Finanzkauf[2)] ab 25€/mtl.
Art-Nr. 4664
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1468.99

Intel® Core™2 Quad Q9550

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9550 (4x 2.83 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1000GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

1499.- € oder Finanzkauf[2)] ab 28€/mtl.
Art-Nr. 4665
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1618.99

Intel® Core™2 Extreme QX9650

- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Prozessor QX9650 (4x 3.0 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-T Deluxe (nForce 780i SLI)
- Festplatte: 1000GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDL DVD+-R/RW-Brenner LS, 16x DVD-ROM
- Gehäuse: 850W Coolermaster Stacker
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 1xPCI, 3xPCI-E x16, 2x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

2299.- € oder Finanzkauf[2)] ab 43€/mtl.
Art-Nr. 4666
Inklusive Windows Vista® Ultimate 2418.99



Intel® Core™2 Extreme QX9770

- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Prozessor QX9770 (4x 3.20 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-T Deluxe (nForce 780i SLI)
- Festplatte: 2000GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- Laufwerk: Blu-Ray Brenner, 16x DVD-ROM
- Gehäuse: 850W Coolermaster Stacker
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 1xPCI, 3xPCI-E x16, 2x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

3299.- € oder Finanzkauf[2)] ab 62€/mtl.
Art-Nr. 4667
Inklusive Windows Vista® Ultimate 3418.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Konfigurieren und Bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner



Hardware-Kategorie: Komplett-PC

PC-World Whisperpower Games4u

Als Gehäuse verwendet PC-World ein schlichtes Soprano-DX-Modell aus Aluminium von Thermaltake, das zusätzlich mit Dämmmatten ausgekleidet ist. Besonders hervorzuheben bei dem sehr aufgeräumten Systemaufbau sind der leistungsstarke Thermalright-Kühler in der Noisemagic-Edition mit automatischer Temperaturregelung sowie die MSI-Grafikkarte, bei der ein ebenfalls großer Kühlkörper für geringe Lüfterdrehzahlen sorgt. Auch das 500-Watt-Netzteil hat ein Silent-Spezialist nachbearbeitet, das unterstreicht das Low-Noise-Konzept.

Trotz Luftkühlung arbeitet der PC mit 0,3 Sone (Windows) respektive 0,9 Sone (3D) sehr leise. Die Stromaufnahme von 95 Watt unter Windows kann sich sehen lassen, 169 Watt im 3D-Betrieb entsprechen dem Durchschnitt. In 3D Mark 06 erreicht der PC gute 12.107 Punkte, grafikintensive Spiele laufen in den gängigen Auflösungen flüssig.

Fazit: Wer einen leisen Spiele-PC sucht und den Aufpreis nicht scheut, ist mit diesem System bestens bedient. Unser Tipp: Investieren Sie etwas mehr Geld in eine Spinpoint-F1-Festplatte, diese überträgt bis zu 30 MB pro Sekunde mehr an Daten. (lc) ❑

ÜBERSICHT: KOMPONENTEN

Prozessor:	Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz)
Mainboard:	MSI P35 Neo2-FIR (Intel P35)
Speicher:	2 x 2.048 MB (DDR2-800, CL5)
Grafikkarte:	MSI NX8800GT Zilent, 512 MB Videospeicher (Chip: 660 MHz, Speicher: 950 MHz)
Festplatte:	Samsung HD501LJ (465 GiByte, SATA II)
Garantie:	24 Monate (Pick-up & Return)

Whisperpower Games4u Intel

Hersteller: **PC-World**	Ausstattung: **1,85**
Web: **www.pc-world.de**	Eigenschaften: **1,37**
Preis: **ca. € 1.300,-**	Leistung: **1,89**
Preis-Leistung: **Gut**	
+ Lautstärkenentwicklung	− Ausstattung
+ Stromverbrauch	− Kein Betriebssystem
WERTUNG	**1,78**



Hardware-Kategorie: Komplett-PC

Dell XPS 730

Das wuchtige Gehäuse ist sehr gut verarbeitet und beeindruckt schon durch seine bloße Präsenz. Dieser Eindruck wird durch dezente (und regelbare) Modding-Effekte noch unterstrichen. Allerdings fällt das Design etwas plastiklastig aus.

Unter der Haube sorgen ein QX9650 (3,0 GHz) und zwei Radeon-HD-3870-X2-Grafikkarten mit je zwei Grafikchips für genug Leistung in jeder Hinsicht. Das Overdrive-Menü der AMD-Karten funktioniert allerdings aufgrund der 6-Pol-Stromversorgung nicht. Ohnehin ist der Stromhunger des Systems mit 283 Watt (Windows) und 492 Watt (3D) gigantisch. Die Wasserkühlung enttäuscht etwas: Sie kühlt nur den Prozessor und den Chipsatz, so beträgt die Lautstärke 1,8 Sone unter Windows und 2,2 Sone unter 3D-Last – relativ hohe Werte für ein Wakü-System. Da hilft auch die BTX-Bauweise mit ausgeklügelter Luftführung nicht weiter.

Fazit: Der aktuelle XPS ist eine handwerkliche Meisterleistung. Allerdings bringt die gigantische Leistung (19.408 3D-Mark-2006-Punkte) nur in sehr hohen Auflösungen echte Vorteile – wenn Sie nur selten spielen, ist die Leistung leider verschwendet. (lc) ❑

ÜBERSICHT: KOMPONENTEN

Prozessor:	Core 2 Extreme QX9650 (3,0 GHz)
Mainboard:	Dell XPS 6A61MB01 (Nforce 790i Ultra SLI)
Speicher:	4 x 1.024 MB (DDR3-1333, CL9)
Grafikkarte:	2 x Radeon HD 3870 X2, 1.048 MB (Chip: 825 MHz, Speicher: 900 MHz)
Festplatte:	2 x Seagate Barracuda 7200.10 (465 GB, SATA II)
Garantie:	12 Monate (Pick-up & Return)

XPS 730

Hersteller: **Dell**	Ausstattung: **1,53**
Web: **www.dell.de**	Eigenschaften: **1,56**
Preis: **ca. € 3.900,-**	Leistung: **2,18**
Preis-Leistung: **Befriedigend**	



+ Leistung/Verarbeitung	− Stromverbrauch
+ Ausstattung/Design	− Preis/Lautstärke
WERTUNG	**1,93**



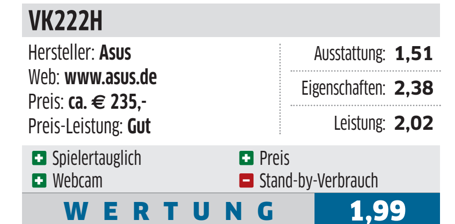
Hardware-Kategorie: LCD-Monitor

Asus VK222H

Wie für dieses Preissegment üblich arbeitet im Asus-Monitor ein beschleunigtes TN-Panel (Sichtschirm). Dessen native Auflösung beträgt 1.680 x 1.050 Pixel. Der günstige Preis geht allerdings zulasten der zwar ordentlichen, aber durch sehr viel Plastik und knarzige Haptik dominierten Materialqualität. Unter dem Klavierlack-Kleid mit entsprechenden Reflexionen befinden sich zwei Lautsprecher, die zumindest für ein Youtube-Video am Arbeitsplatz ausreichen sowie eine Webcam. Positiv: Neben einem Sub-D- und einem DVI- bietet der VK222H auch einen HDMI-Anschluss.

In der Spielepraxis gibt es an dem Flachmann nichts auszusetzen. Mit deaktiviertem Overdrive liegt die Reaktionszeit bei akzeptablen 28 Millisekunden – allerdings kommt es zu Schlieren bei schnellen Bewegungen. Die besten Ergebnisse erreichten wir mit einer Overdrive-Einstellung von 40 – die Reaktionsgeschwindigkeit fällt dann auf gute 25 Millisekunden und es treten keine Farbkanten an Kontrastübergängen auf. Schaltet man die Reaktionsgeschwindigkeit auf 100, fallen deutliche Farbsäume auf, die den Spielspaß trüben. Die Stromaufnahme (Windows) ist mit 37 Watt Standard, im Stand-by verbraucht der Asus-Monitor mit 9 Watt allerdings zu viel Strom. Bei der Helligkeitsverteilung messen wir noch gute zwölf Prozent. Der minimale Helligkeitsbereich beträgt 40 Candela, der maximale 200 Candela.

Fazit: Der VK222H für 235 Euro ist ein faires Angebot. Der Monitor ist spieletauglich und die Ausstattung in Form der Webcam ist bei diesem Preis hervorzuheben. Wer auf die Webcam verzichtet und eine bessere Ergonomie sucht, wird bei HP mit dem w2207h (22-Zoll-LCD) für 240 Euro fündig. (lc) ❑



VK222H

Hersteller: **Asus**	Ausstattung: **1,51**
Web: **www.asus.de**	Eigenschaften: **2,38**
Preis: **ca. € 235,-**	Leistung: **2,02**
Preis-Leistung: **Gut**	
+ Spielertauglich	+ Preis
+ Webcam	− Stand-by-Verbrauch
WERTUNG	**1,99**



Hardware-Kategorie: Internetanbieter

Moobicent Mobile DSL Flat

Wenn in Ihrem Wohnort kein DSL verfügbar ist oder Sie mobil surfen möchten, hat Moobicent die Lösung: Über das Mobilfunknetz von Vodafone surfen Sie dank der Mobilfunkstandards UMTS und HSDPA theoretisch mit bis zu 7,2 MBit/s.

Diese Flatrate kostet 35 Euro pro Monat und die Mindestvertragslaufzeit fällt mit sechs Monaten relativ kurz aus. Allerdings bietet Moobicent keine Möglichkeit, die Verfügbarkeit von UMTS zu überprüfen. Im schlimmsten Fall surfen Sie also mit GPRS-Geschwindigkeit. Überprüfen Sie daher vor der Bestellung mit einem Mobiltelefon, ob zumindest zum UMTS-Netz ein guter Empfang besteht.

Wir testeten die Mobile DSL Flat in Fürth und in dem Dorf Oberasbach bei Nürnberg: In Fürth lag die Download-Geschwindigkeit bei maximal 307 kByte/s und die Upload-Geschwindigkeit bei bis zu 48 kByte/s. Der Zugang in Oberasbach war etwas schneller und entspricht mit 320 kByte/s Down- und 155 kByte/s Upload-Leistung einem DSL-Anschluss mit etwa 2,5 MBit/s. Zusätzlich prüften wir mit **Counter-Strike: Source** die Spieletauglichkeit. Der Ping betrug 180 bis 200 ms. Zum Vergleich überprüften wir den Ping unter gleichen Bedingungen mit einem DSL-1.000-Anschluss und maßen dabei lediglich 30 ms. Die SIM-Karte können Sie auch in einem Router wie dem Linksys WRT54G3G-EU betreiben. Überschreiten Sie jedoch das Downloadvolumen von 10 GB pro Monat, drosselt Moobicent den Zugang auf GPRS-Geschwindigkeit.

Fazit: Für Spieler ist die Mobile DSL Flat aufgrund des hohen Pings eher uninteressant. Nutzen Sie aber Ihren Internetanschluss nur zum Surfen oder für Downloads, empfehlen wir Moobicent, auch wenn in unserem Testgebiet keine 7,2 MBit/s möglich waren. (dw) ❑

Mobile DSL Flat

Hersteller: **Moobicent**	Ausstattung: **1,89**
Web: **www.moobicent.de**	Eigenschaften: **1,31**
Preis: **ca. € 35,- pro Monat**	Leistung: **2,09**
Preis-Leistung: **Gut**	
+ Einfache Installation	– 10 GB Datenvolumen
+ Ersetzt den DSL-Anschluss	– Hoher Ping bei Spielen
WERTUNG	**1,89**

Hardware-Kategorie: Mauspads

Razer Goliathus Speed/Control Ed.

Bei den Goliathus-Mausunterlagen setzt Razer auf eine Stoffoberfläche. Das Pad im Mid-Size-Design (mittlere Größe) ist in zwei Editionen erhältlich: Die Speed-Edition besitzt eine sehr feinporige Oberfläche und soll sich bestens für Spieler eignen, die ihren Nager sehr schnell über das Pad bewegen. Die Control-Variante ist mit einem deutlich grobporigeren Gewebe ausgestattet, das eine optimale Kontrolle garantieren soll. Beide Modelle bieten eine Nutzfläche von 350 x 254 Millimetern. Somit steht genug Platz für diejenigen zur Verfügung, die mit einer mittleren Mausempfindlichkeit spielen. Low-Sense-Spieler sollten hingegen zum Oversized-Modell (444 x 355 Millimeter) greifen. Mit einer Höhe von 4 Millimetern gehören die Stoffmatten nicht zu den flachsten Vertretern ihrer Zunft, die Ergonomie fällt trotzdem sehr gut aus. Allerdings kratzt die raue Oberfläche der Control-Version bei Mausbewegungen. Die Schaumgummi-Unterseite fixiert beide Mausunterlagen bombenfest auf dem Tisch.

Im Praxistest lieferte keines der Pads Grund zur Beanstandung. Alle getesteten Mäuse (unter anderem: Logitech MX518/G5/G7/G9, Microsoft Habu/Sidewinder, Razer Deathadder/Lachesis/Diamondback G3) arbeiteten auf ihnen sehr präzise und ohne Aussetzer. Die Start- und Reibwiderstände sind sehr gering und fallen bei der Speed-Edition noch einen Tick niedriger aus. Die Lautstärkeentwicklung liegt bei angenehmen 0,7/1,5 Sone (Speed/Control).

Fazit: Egal welcher Goliathus-Variante Sie letzendlich den Vorzug geben, Sie spendieren Ihrer Maus eine Unterlage, die dank sehr geringer Start- und Reibwiderstände optimal spieletauglich ist. Der Preis geht ebenfalls gerade noch in Ordnung. (fs) ❑

Goliathus Speed/Control Edition

Hersteller: **Razer**	Ausstattung: **1,70**
Web: **www.razerzone.com**	Eigenschaften: **1,70**
Preis: **ca. € 18,-**	Leistung: **1,45**
Preis-Leistung: **Gut**	
+ Start- und Reibwiderstände	+ Geräuschentwicklung
+ Rutschfestigkeit	– Nicht Low-Sense-kompatibel
WERTUNG	**1,55**



Hardware-Kategorie: Subnotebook/Notebook

One Mini Notebook A110

Der Online-Shop der Firma Brunen IT listet zwei Konfigurationen des Mini-Notebooks: eine für 199 und eine andere für 289 Euro. Die wichtigsten Leistungsträger des 7-Zoll-Geräts sind gleich: Im Inneren werkeln ein 1,0 GHz schneller C7-M-Prozessor und eine Chrome-9-IGP von S3 Graphics, die DX9-kompatibel ist, aber nur auf 64 MB Speicher zurückgreift. Auch der Prozessor ist trotz höheren Takts nicht schneller als der 630-MHz-Celeron des Eee-PCs. Für alle, die ältere Spiele wagen möchten: Das Mini-Notebook erreicht etwa 1.100 Punkte im 3D Mark 2001 SE.

Unsere Konfiguration verfügt wie die 199-Euro-Variante über 512 MB Arbeitsspeicher – das reicht für Windows XP knapp aus. Daneben arbeitet eine Solid-State-Disc mit 3,75 GB Kapazität. Die Zugriffszeit liegt auf Eee-PC-Niveau bei einer halben Millisekunde, die Schreibgeschwindigkeit bei 33 MB/s.

Der matte 7-Zoll-Bildschirm stellt wie beim Eee-PC nativ 800 x 480 Bildpunkte dar. Das reicht für eingeschränktes Internetsurfen und mobilen Filmgenuss. Er kann auch 1.024 x 768 Pixel extrapolieren, allerdings ist die kleine Schrift dann nur schwer lesbar. Unseren im Dvx-Fomat kodierten Film spielt der Prozessor unter dem vorinstallierten Windows XP flüssig ab. Die ab 199 Euro erhältliche Konfiguration des Geräts wird nur mit Linux ausgeliefert. Die Akkulaufzeit ist exzellent: Den „Battery Eater" befeuert der 1,04 Kilogramm leichte Winzling bei voller LCD-Leuchtkraft fünf Stunden und zehn Minuten.

Fazit: Dank der langen Akkulaufzeit und des günstigen Preises eine würdige Konkurrenz für den Eee-PC 701 von Asus. Wenn Sie sich bis zum Herbst gedulden können, sollten Sie auf die neuen Geräte von Asus, MSI, Acer und Dell warten. (rv) ❑

Mini Notebook A110

Hersteller: **One**	Ausstattung: **3,21**
Web: **www.one.de**	Eigenschaften: **1,82**
Preis: **ca. € 200,- bis 290,-**	Leistung: **2,31**
Preis-Leistung: **Gut**	
+ Hohe Akkulaufzeit	+ Günstig
+ Windows-XP-lauffähig	– Schwache Rechenleistung
WERTUNG	**2,39**

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten mit älteren Chipsätzen.
* Durchschnittswert aus **Crysis** und **Unreal Tournament 3** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
▶ Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 110,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,80
Tul Radeon HD 3850 AGP	ca. € 100,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 130,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Zotac Geforce 9800 GX2	ca. € 370,-	Geforce 9800 GX2	2x 512 DDR3 [1,0 ns]	602/999 MHz	2x 128/2x 128	0,9/3,9 Sone	90,5 Fps	81,1 Fps	1,84
Zotac Geforce 9800 GTX AMP Edition	ca. € 250,-	Geforce 9800 GTX	512 DDR3 [0,8 ns]	756/1.152 MHz	128/max. 128	0,4/1,9 Sone	91,3 Fps	74,2 Fps	1,86
Asus EN8800GTX	ca. € 200,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,93**
▶ Leadtek Winfast PX8800 GTS/512	ca. € 170,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	648/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,8 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	1,98
Gainward Bliss 8800 GTS PCX	ca. € 170,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	648/972 MHz	128/max. 128	0,5/0,5 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	2,01
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 220,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	87,6 Fps	71,4 Fps	2,02
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 130,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	86,6 Fps	62,4 Fps	2,03
Asus EN8800GT	ca. € 150,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	86,4 Fps	64,7 Fps	2,07
Sapphire HD 3870 X2 Atomic	ca. € 400,-	Radeon HD 3870 X2	2x 512 DDR3 [1,0 ns]	860/901 MHz	2x 320/2x 320	0,3/4,5 Sone	87,9 Fps	65,5 Fps	2,10
Gainward Bliss 9600 GT GS	ca. € 120,-	Geforce 9600 GT	512 DDR3 [1,1 ns]	725/1.000 MHz	64/max. 64	0,6/0,6 Sone	80,1 Fps	60,3 Fps	2,12
Gecube GCX-XHD3870XTG4-E3	ca. € 110,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	797/1.197 MHz	320/320	0,3/4,0 Sone	72,1 Fps	50,7 Fps	2,54
MSI RX3870-T2D512E-OC	ca. € 110,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	800/1.126 MHz	320/320	0,5/0,5 Sone	71,6 Fps	50,8 Fps	2,57
Sapphire HD3850 Ultimate	ca. € 110,-	Radeon HD3850	512 DDR3 [1,1 ns]	669/828 MHz	320/320	Passiv	66,6 Fps	36,5 Fps	2,62
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 80,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 [1,0 ns]	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	41,4 Fps	22,4 Fps	3,39**
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 120,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	37,9 Fps	20,1 Fps	3,55**
Gigabyte GV-RX26T256H	ca. € 50,-	Radeon HD2600 XT	256 DDR3 [1,3 ns]	800/800 MHz	120/24	Passiv	37,5 Fps	18,4 Fps	3,56**

MAINBOARDS

Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Pentium Dualcore, Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Striker 2 Extreme	ca. € 280,-	790i Ultra SLI	0402/1.02G	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,36
Gigabyte X48-DQ6	ca. € 200,-	X48	F6/1.1	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Gigabyte EP35-DS4	ca. € 120,-	P35	F2/2.1	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
▶ Asus P5Q Pro	ca. € 100,-	P45	0506/1.03G	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
MSI X48 Platinum	ca. € 200,-	X48	2.1B4/1.0	1	x16 (4), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Gigabyte P35-DS3	ca. € 75,-	P35	F4/1.0	3	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
MSI P45 Neo3	ca. € 95,-	P45	1.1/1.0	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,53
MSI P7N SLI Platinum	ca. € 100,-	Nforce 750 SLI	1.0Bj/1.0	2	x16 (3), 2.0	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, 2x Firewire	Gut	Heatpipe	Probleme mit MDT	Bestanden	1,60
Abit IP35-E	ca. € 65,-	P35	1./1.0	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,72
Asrock 4CoreDual-VSTA	ca. € 65,-	PT880 Ultra	1.30/1.00	4	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz!	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,45

Sockel AM2 – Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 120,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus M3N-HT Deluxe	ca. € 180,-	Nforce 780a SLI	0606/1.02G	2	x16 (3), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 6x SATA, 1x Firewire	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte MA790FX-DQ6	ca. € 150,-	790FX/SB600	F3C/1.0	2	x16 (4), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
▶ Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 65,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9A2 Platinum	ca. € 110,-	790FX/SB600	1.1/1.0	2	x16 (4), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,73
Asus M2A-VM HDMI	ca. € 50,-	Nforce 500 SLI	0607/1.02G	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire HDMI	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,75
MSI K9A2 CF	ca. € 65,-	690G/SB600	0502/1.01G	2	x16 (2), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,89
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 50,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	3	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07
Asrock AM2NF3-VSTA	ca. € 50,-	Nforce3 250	1.80/1.03	5	–	1x 100 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,11

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2-800	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 360,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	4-4-4-12	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 95,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	4-4-3-15	550 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 65,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	590 MHz DDR, 2,1 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,64
▶ G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 70,-	2x 2.048 MB, DDR2-1000	5-5-5-15	550 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,65
Chaintech Apogee GT	ca. € 80,-	2x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 55,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,3 Volt	3-3-3-5, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
Mushkin 996578	ca. € 45,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	570 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,68
MDT M2GB-800K	ca. € 30,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	450 MHz DDR, 1,9 Volt	5-4-4-12, 1T	Nicht möglich	2,03

DDR3-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR3-1333	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Corsair TWIN3X2048-1800C7DFIN G	ca. € 320,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	7-7-7-20	930 MHz DDR, 2,0 Volt	7-7-7-20	5-5-5-12	1,56
▶ OCZ OCZ3P18002GK	ca. € 150,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	8-8-8-24	930 MHz DDR, 2,0 Volt	8-8-8-24	7-7-7-20	2,11

EMPFEHLUNGEN DER HARDWARE-REDAKTION

NINJA 2



Den horizontalen Turmkühler, der auf alle Prozessorsockel passt, können Sie an zwei Seiten mit 120-Millimeter-Lüftern ausstatten. Den Wärmetransport übernehmen sechs Heatpipes und große Alu-Lamellen, die allerdings den Einbau erschweren. Die Kühlleistung des 0,3 Sone leisen Quirls reicht für alle aktuellen Prozessoren völlig aus.

Hersteller: Scythe
Preis: Ca. € 30,-
Website: www.scythe-eu.com

WERTUNG: 2,43

OSIRIS



Die Aluminiumlegierung dieses Gehäuses enthält Anteile von Kupfer, Chrom und Titan, das sorgt für gute thermische Eigenschaften. Auch die inneren Werte überzeugen. Alle Bauteile sind sorgfältig entgratet, für 5,25-Zoll-Laufwerke stehen fünf und für 3,5-Zoll-Festplatten ein entkoppelter Schacht oder Käfig mit vier Einschüben bereit.

Hersteller: Hiper
Preis: Ca. € 140,-
Website: www.hypergroup.com

WERTUNG: 1,93

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 Zoll (4:3) bis 22 Zoll (16:10)	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX+ (19 Zoll, 4:3)	ca. € 215,-	D-Sub, DVI-D	19 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 230 cd/m²	-	1,90
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll, 16:10)	ca. € 215,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m²	-	1,97
▶ Samsung Syncmaster 226BW (22 Zoll, 16:10)	ca. € 225,-	D-Sub, HDMI	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	57 bis 232 cd/m²	USB-Hub, Audio	1,97
24 Zoll (16:10)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Eizo HD2441W	ca. € 900,-	D-Sub, DVI-D, 2x HDMI	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	85 bis 425 cd/m²	Dyn. Helligkeit, USB	1,77
▶ Benq FP241W	ca. € 640,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m²	USB-Hub	1,99
Samsung Syncmaster 245B	ca. € 340,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m²	-	2,00

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 110,-	SATA 2	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	91,0/89,4 MB/s	2,27
Seagate Barracuda 7200.11	ca. € 150,-	SATA 2	1.000 GB	7.200	0,6 Sone/0,7 Sone	12,7 ms	32 MB	79,6/78,8 MB/s	2,44
▶ Samsung Spinpoint F1 HD753LJ	ca. € 75,-	SATA 2	750 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,3 ms	32 MB	71,7/71,4 MB/s	2,54

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 45,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Creative Gigaworks S750	ca. € 360,-	7+1	210 Watt	Je 70 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Concept F	ca. € 230,-	7+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
▶ Philips MMS460, 5.1	ca. € 65,-	5+1	30 Watt	Je 10 Watt	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 55,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 125,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 115,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,59
Raptor Gaming M3 Platinum	ca. € 75,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-155 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,63
▶ Logitech MX 518	ca. € 30,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,70

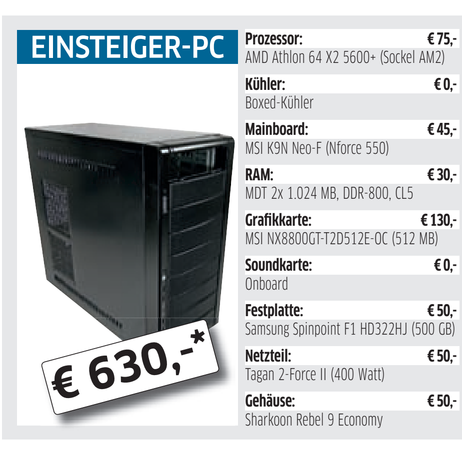
TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
Logitech G11	ca. € 40,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,56
▶ Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,86

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

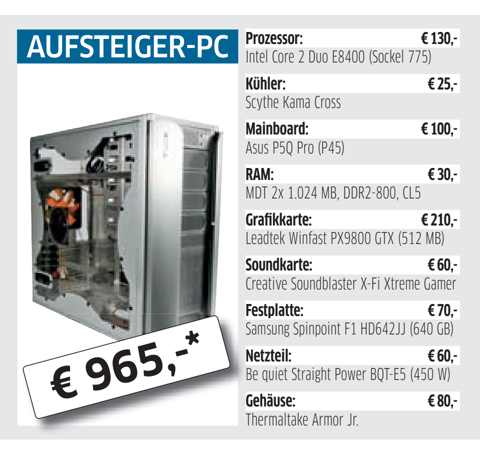
* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC



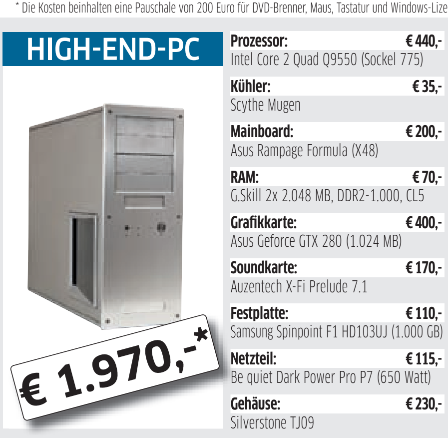
- **Prozessor:** € 75,- — AMD Athlon 64 X2 5600+ (Sockel AM2)
- **Kühler:** € 0,- — Boxed-Kühler
- **Mainboard:** € 45,- — MSI K9N Neo-F (Nforce 550)
- **RAM:** € 30,- — MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5
- **Grafikkarte:** € 130,- — MSI NX8800GT-T2D512E-OC (512 MB)
- **Soundkarte:** € 0,- — Onboard
- **Festplatte:** € 50,- — Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (500 GB)
- **Netzteil:** € 50,- — Tagan 2-Force II (400 Watt)
- **Gehäuse:** € 50,- — Sharkoon Rebel 9 Economy

AUFSTEIGER-PC



- **Prozessor:** € 130,- — Intel Core 2 Duo E8400 (Sockel 775)
- **Kühler:** € 25,- — Scythe Kama Cross
- **Mainboard:** € 100,- — Asus P5Q Pro (P45)
- **RAM:** € 30,- — MDT 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5
- **Grafikkarte:** € 210,- — Leadtek Winfast PX9800 GTX (512 MB)
- **Soundkarte:** € 60,- — Creative Soundblaster X-Fi Xtreme Gamer
- **Festplatte:** € 70,- — Samsung Spinpoint F1 HD642JJ (640 GB)
- **Netzteil:** € 60,- — Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 W)
- **Gehäuse:** € 80,- — Thermaltake Armor Jr.

HIGH-END-PC



- **Prozessor:** € 440,- — Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)
- **Kühler:** € 35,- — Scythe Mugen
- **Mainboard:** € 200,- — Asus Rampage Formula (X48)
- **RAM:** € 70,- — G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1.000, CL5
- **Grafikkarte:** € 400,- — Asus Geforce GTX 280 (1.024 MB)
- **Soundkarte:** € 170,- — Auzentech X-Fi Prelude 7.1
- **Festplatte:** € 110,- — Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)
- **Netzteil:** € 115,- — Be quiet Dark Power Pro P7 (650 Watt)
- **Gehäuse:** € 230,- — Silverstone TJ09

xmx empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®

KEINE VERSANDKOSTEN![1)]







- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200
- BIS ZU 2x3.0GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC800 DDR2
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- 500GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 678,99 €

599 €

oder schon ab 11€ mtl./Finanzierung [2)]



- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q6700
- BIS ZU 4x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC800 DDR2
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- 1000GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 978,99 €

899 €

oder schon ab 17€ mtl./Finanzierung [2)]

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.
2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

(01801) 99 40 41

0180call

(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41

MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER





- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9550
- BIS ZU 4x3.3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC800 DDR2
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- 1000GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner



Inklusive Windows Vista® Ultimate 1518,- €

1399,- €

oder schon ab 26€ mtl./Finanzierung 2)







- Intel® Core™ 2 Extreme Quad Prozessor QX9770
- BIS ZU 4x3.6GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 8192MB High End PC1333 DDR3
- 2x1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- 4000GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- Blu-Ray Brenner
- Blu-Ray Rom / DVD+-R/RW DL Brenner
- inkl. Windows Vista® Ultimate 64Bit

4299,- €

oder schon ab 81€ mtl./Finanzierung 2)

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zggl. Versand.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

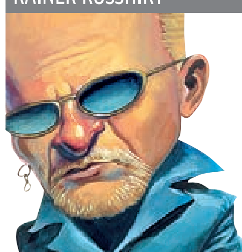
www.xmx.de



NEUE ADRESSE! BRUNEN IT DISTRIBUTION GMBH · BRESLAUER STR. 19/21 · D-26409 WITTMUND

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ich mag moderne Technik sehr, aber bisweilen stößt meine Liebe zum Modernen brutal an ihre Grenzen. Und zwar immer dann, wenn es um Autos geht."

Es gab eine Zeit, als Autos noch richtige Autos waren und ihre Fortbewegung das Zusammenspiel von Mechanik und Physik war. Ich nenne es gern die „gute, alte Zeit". Moderne Autos verfügen über Rechenleistung, bei der so manches Spaceshuttle vor Neid erbleicht und die Mechanik tritt zusehends in den Hintergrund. Eigentlich tritt sogar die Tätigkeit des Fahrens verschämt in den Hintergrund! Ist Ihnen das selbst nie aufgefallen? Sie nähern sich einem dieser modernen Dinger, die ich immer gerne mit „Blechwarze" umschreibe, wobei „Blech" hier einen sehr euphemistischen Ausdruck für den tatsächlich verwendeten Materialmix darstellt. Geöffnet wird so etwas natürlich nicht mehr mit dem Schlüssel, sondern mit einer Fernbedienung. Im Inneren fällt der Blick auf Instrumente, die digital mit Informationen versorgt werden. Oder dachten Sie, dass so ein Tacho tatsächlich noch mittels altmodischer Antriebswelle irgendetwas mit den Rädern zu tun hat? Auch Gas wird nicht über mechanische Betätigung gegeben, sondern die Elektronik guckt, wie weit Sie das Pedal zu treten wagen, und gibt die entsprechenden Infos an die Motorelektronik weiter. Digitale Heinzelmännchen wie ABS, EPS und Abstandshalter verrichten dann während der Fahrt unauffällig ihren Dienst – im Idealfall zumindest. Das Navi erspart zudem noch nervige Orientierung an natürlichen Punkten. Aber jetzt ist Ihnen etwas aufgefallen, oder? Immer noch nicht? Mit „Autofahren" hat das Ganze inzwischen nur noch so viel zu tun, wie Guitar Hero mit echtem Gitarrespielen gemein hat! Besonders deutlich wird diese Parallele, wenn mein hoffnungslos veralteter PKW amerikanischer Herkunft (im Volksmund „die Benzinvernichtungsanlage" genannt) neben einer Blech- oder Rennwarze (die getunte Form) zum Stehen kommt. Dessen Fahrer wird in der Regel erstaunt aufblicken, da er das Geräusch nicht zuordnen kann, welches unter meiner Motorhaube erzeugt wird. Moderne Autos hören sich auch eher wie milde Flatulenzen in einem Blecheimer an. Um dies auszugleichen, wird gerne moderne Unterhaltungselektronik bemüht – da kann ich nicht mithalten. Das Geräusch wird dadurch aber nicht besser, sondern gemahnt immer noch an den Eimer, der nun aber durch ein Minenfeld gezogen wird. Derweilen bemüht sich der Fahrer der Kasperbude redlich, cool zu wirken, was aber sehr schwer möglich ist, wenn das Skrotum zehn Zentimeter über dem Asphalt in einer Plastikschale klemmt. Eigentlich würde er jetzt, sobald die Ampel gelbes Licht zeigt, gerne mächtig dem Vortrieb frönen, aber auch hier verhindert eine aufmerksame Elektronik allzu ungestümes Tun. Da er sich dessen bewusst ist, verzichtet er meist darauf und ergötzt sich in der Bedienung verschiedener Zubehörteile oder guckt eine DVD – vorzugsweise mit wilden Rennszenen. Alles in allem also quasi die Weiterentwicklung von Guitar Hero – Street Hero! Und wie sieht es mit Ihnen aus? Fahren Sie noch oder spielen Sie schon?

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Wer bin ich?

Hallo Rossi,

das Bild der wunderhübschen Baumelfin in der neuesten PC Games ist von der Annette, die bei uns in der WoW-Gilde „Kuss des Todes" ist und die hin und wieder für besseren Loot beim Raiden nackt geopfert wird. Wenn Annette nicht gerade von dir boshafterweise auf Bäume gejagt wird, arbeitet sie als Volontärin in der Buffed-Redaktion.

Cheers, Stormwalker

Baumelfin? Ich war bisher immer der Meinung, dass Elfen spitze Ohren hätten. Ich hab sicherheitshalber nachgesehen, aber Annettes Ohren sind keineswegs spitz. Jedwede andere Spekulation über Annettes Ohren wird jedoch entrüstet zurückgewiesen! Dieses Foto drückt sehr schön mein unnachahmliches Talent im Umgang mit Frauen aus. Ich bin wohl der einzige Mitarbeiter des Verlags, bei dem der bloße Anblick reicht, um Kolleginnen auf die Bäume zu treiben. Die vorhergegangenen Fotos dieser Rubrik von Kolleginnen entstanden alle unmittelbar vorher – sozusagen die Schrecksekunde ausnutzend. Über die Opferung lass ich mich aus, sobald ich gegoogelt habe, was ein „Loot beim Raiden" bedeutet. Ich beherrsche immer noch kein WoW-Speech. Leider haben neben dir noch ein paar Dutzend andere richtig geraten. Wer den Preis bekommt, kannst du unten sehen.

Harmoniestörungen

Hallo Rainer,

vielen Dank für die zuvorkommenden Worte, die du mir in deiner letzten Rumpelkammer hast zukommen lassen und in denen du mir unterstelltest, dass mein Büro gegenüber dem Sportplatz des Mädchenpensionats läge. Aus dieser Aussage ergab sich eine intensive Folgekommunikation in meiner Behausung, geführt mit Worten, Schreien und Nudelhölzern. Daher sehe ich mich erneut gezwungen, an dieser Stelle die werten Leser darauf hinzuweisen, dass sich vor meinem Fenster lediglich ein Park befindet. Ob darin militante Nordic Walker oder Internatsschülerinnen herumturnen, vermag ich nicht zu sagen, da ich meinen Blick nicht dorthin richte. Augenärzte empfehlen zwar, gelegentlich auf etwas sehr weit Entferntes zu schauen – aber dafür genügt ja der Kalender, der die immer größer werdende

ROSSIS RACHE AN **HERRN ERNST**

Rossi: Hallo Herr Ernst,
so sehr ich mich auch freue, von Ihrem Unternehmen, der Casting AG, immer und immer wieder Post zu erhalten, muss ich Ihnen dennoch mitteilen, dass Ihr Interesse an meiner Person nicht unbedingt auf Gegenliebe stößt. Das hat verschiedene Ursachen. Zum einen fühle ich mich nicht berufen, als Model tätig zu werden. Bei allem Optimismus gehe ich davon aus, dass es hierfür deutlich besser geeignete Personen gibt. Die Unterstellung, dies wäre schon immer mein Traum gewesen, entbehrt jeglicher Grundlage. Zum anderen reizen mich Reisen in fremde Länder nur, wenn auch zweifelsfrei feststeht, um welche Länder es sich genau handelt. Nicht jedes Land weckt bei mir Begehrlichkeiten, nur weil es fremd ist. Die Möglichkeit, auf Ihre Kosten zu reisen, kann zwar eine durchaus verlockende Vorstellung sein, doch fürchte ich, dass Sie sich da falsche Hoffnungen machen! Da Sie mich immer mit meinem Vor- und Nachnamen anreden, hätte Ihnen vielleicht auffallen können, dass „Rainer" keineswegs ein weiblicher Vorname ist. Auf die konsequente Anrede als „Frau Rosshirt" reagiere ich inzwischen etwas gereizt. Ihre E-Mails zu löschen war problemlos möglich, aber seit Sie mir auch richtige Briefe schicken, muss ich aufstehen, um diese zu entsorgen, was mich noch mehr ärgert.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

Entfernung zu meinem nächsten Urlaub prophezeit. Und leider, wie mir gerade vom Möbelhaus durchgefunkt wird, auch zur Lieferung deiner Stuhllehne. Schade aber auch!

Beste Grüße: Burtchen

Sehr geehrter Herr Burtchen, mit Bedauern musste ich von deinen heimischen Harmoniestörungen Kenntnis nehmen, wobei jegliche Verantwortung dafür von meiner Seite energisch bestritten wird! Ich habe ja in keiner Weise behauptet, dass du dir dein Büro selbst ausgesucht hast, geschweige denn aus den niedrigen Beweggründen, die offensichtlich als Aufhänger für emotionsgeladene Kommunikation dienten. Vielleicht hätte etwas angewandtes Feng Shui die unguten Schwingungen neutralisieren können? Ich empfehle in solchen Fällen immer die Anbringung von Frischblumen (vorzugsweise rote Neophyten) im Nordwestwinkel des Wohnraumes. In Extremfällen kann aber auch die körpernahe Anbringung von Edelmetallen Wunder wirken. Wäre ich fähig, mich entspannt zurückzulehnen, was ja mangels geeigneter Möblierung schlecht machbar ist, könnte ich dir da auch wertvolle Ratschläge geben. Doch bleiben wir bei deinem häuslichen Problem. Ich kann gerne versichern (auch unter Eid), dass ich nie auch nur den kleinsten Blick von dir in Richtung Fenster wahrgenommen habe. Dass du keine Ahnung hast, was sich dort draußen abspielt, glaube ich dir uneingeschränkt. Allerdings ist das kein Wunder. Bei deiner Sekretärin hätte ich auch keinen Blick für die Umwelt übrig. Ja, ich weiß, ich soll sofort meinen Schreibtisch hochbringen, weil er andernorts dringend benötigt wird. Komisch, warum ist das Display auf meinem Telefon jetzt erloschen?

Diablo 3

Servus Herr Rosshirt,

seit Jahrzehnten konnte ich mich davor drücken, mich bei Ihnen schriftlich zu melden – heute ist es so weit. Grund dafür ist das Ende der menschlichen Spezies. Wie Sie sicher wissen, wurde Diablo 3 heute angekündigt und damit unser aller Untergang besiegelt. Ich denke, dass es die gesamte PC-Games-Leserschaft brennend interessiert, wie Sie die letzten Jahre (böse Zungen behaupten, dass Diablo 3 erst in einigen JAHRZEHNTEN erscheinen wird) bis zum Tag X verbringen wollen. Werden Sie weiter total unnötige Leserbriefe beantworten? Oder werden Sie gar einer sinnvollen Beschäftigung nachgehen? Casting-Show-Jury-Mitglied käme mir da z. B. in den Sinn. Ich für meinen Teil habe beschlossen, mich ab dem morgigen Tag in einer Erdhöhle zu verkriechen. Immerhin haben einige Russen erst dieses Jahr glaubhaft versichert, dass man in einer solchen Höhle dem Weltuntergang entgehen könne.

In diesem Sinne: Und der Himmel – wird beben.

Grüße aus Österreich

Gerald B.

Als ob es einen Österreicher erschrecken würde, wenn der Himmel bebt. In Alpennähe ist dies kein ungewöhnliches Wetterphänomen. Da ich die vorherigen Teile von Diablo sehr mochte, warte ich natürlich auf den dritten Teil. Allerdings habe ich im Gegensatz zu Ihnen vor, die Wartezeit sinnvoll zu überbrücken. Und am besten schien es mir da, meiner Arbeit weiterhin nachzugehen, damit ich ein paar Jahre Zeit habe, das nötige Geld für den Erwerb dieses Spiels anzusparen. Und um Ihre Frage zu beantworten: Ja, ich werde weiterhin total unnötige Leserbriefe wie den Ihren beantworten.

Schreck

Moin Herr Rosshirt,

ich habe nicht wirklich eine Frage, sondern vielmehr eine Beschwerde. Ich muss sagen, dass ich mit der PC Games wirklich bisher super zufrieden war und deswegen seit ziemlich langer Zeit Abonnent bin. Aber das, was Sie und Ihre Kollegen sich in dieser Ausgabe geleistet haben, hat mich doch wirklich sehr erschüttert. Ich pflege meine Hefte alle schön zu sortieren und sicher zu verstauen. Natürlich sind sie auch alle in einem außerordentlich guten Zustand. Als ich heute morgen in mein Regal schaute, lief es mir kalt den Rücken herunter. Das aktuelle Heft lag ganz oben auf meinem Stapel mit der Rückseite nach oben. Als ich diese dann genauer ansah, dachte ich, die eine Hälfte wäre abgerissen, und



Rossis Rechenstunde
(Mit mir könnt ihr rechnen)

Heute: Prozentrechnen rund um deutsche Betriebssysteme

5) **75** Prozent: Drei Viertel aller Deutschen wollen nicht auf ihr gewohntes Windows XP verzichten und genauso viele der unter 30-Jährigen befürworten bemannte Raumflüge.

4) **13** Prozent: So viele unserer Mitbürger sind inzwischen zu Windows Vista gewechselt. Dass es im Jahr 2007 auch 13 Prozent mehr deutsche Studierende im Ausland gab, muss ein dummer Zufall sein.

3) **5** Prozent: Immerhin noch knapp fünf Prozent unserer Mitbürger verlassen sich auf Windows 2000, genauso viele schreiben aber auch Weblogs.

2) **4** Prozent: Sehr erstaunlich ist, dass Mac OS nur von knapp vier Prozent der Deutschen bevorzugt wird und dieser Prozentsatz identisch ist mit dem aller deutschsprachigen Websites, welche durchgängig mit validem HTML-Code gestaltet wurden.

1) **1,2** Prozent: Das gute, alte Windows 98 können immerhin noch 1,2 Prozent unserer Mitbürger genießen. Auffällig daran ist jedoch, dass ebenfalls 1,2 Prozent aller deutschen Männer noch über 30 Zigaretten am Tag rauchen.

Kausalitäten bedürfen noch weiterer Forschung.

(Quellen: Fittkau & Maaß. Statistisches Bundesamt)

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



VORMONAT: Annette ist offenbar bekannt wie ein bunter Hund. Peter Rükke wurde unter den unzähligen richtigen Einsendern für den Sonderpreis ausgelost.

Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

erstarrte. Doch als ich mich näherte, sah ich, dass dieser Abriss Teil des Layouts war. Mein Herz schlug wieder normal. Doch seit diesem Erlebnis habe ich starke Schweißausbrüche. Sie könnten mir als Ablenkung von den Schmerzen natürlich eines der heiß begehrten Spielepakete schicken, was ich Ihnen menschlich hoch anrechnen würde.

Mit freundlichen Grüßen: Fabian

Ich kann mal mit unserem Layout sprechen, ob wir extra für dich eine Ausgabe herausbringen, deren Rückseite die Abbildung von Riffelblech und Nieten ziert, was sicher einen extrem robusten Eindruck vermitteln wird. Allerdings wird die PC Games dadurch genauso wenig haltbarer, wie sie unter dem von dir genannten Layout gelitten hat. Wer so schreckhaft ist, sollte Hefte niemals umdrehen oder öffnen, weil man ja nie wissen kann, was einen erwartet. Was, nebenbei bemerkt, auch gar keine schlechte Idee ist, da so die Hefte viel, viel länger halten. Zum Lesen kann ja ein Zweitexemplar angeschafft werden! Gegen deine Schweißausbrüche bin ich leider machtlos und empfehle ein handelsübliches Deodorant. Dass du mir die Übersendung eines Spielepakets menschlich hoch anrechnen würdest, freut mich, obwohl mir eine finanzielle Anrechnung lieber als eine menschliche wäre. Ich werde mich aber hüten, dir überhaupt etwas zu schicken, damit du nicht beim Öffnen des Päckchens erneut einen Schreck bekommst und mich dann eventuell regresspflichtig machst.

Beruferaten

Hi Rainer,

warst du vielleicht etwas durcheinander, als es um deine Pflegebedürftigkeit ging, sodass du eventuell einen neuen Beruf erfunden hast? Oder ist Flaschner eine neue Bezeichnung für hart trinkende Alkoholiker, die das beruflich machen? Na ja, man kann ja nicht alles wissen, es kann ja auch nur der kleine FdM sein, den ihr mit viel Müh und Not versteckt habt.

So, dann noch 'ne schöne Woche

Gruß, Clemens

Ich gebe jetzt gerne zu, dass der Beruf des Flaschners nicht unbedingt einen Vertreter an jeder Ecke stehen hat. Was jedoch an jeder Ecke steht, sind Leute, die meinen, etwas zu wissen, und sich dabei dennoch auf dem Holzweg befinden (bildlich natürlich – nicht wörtlich). Der Beruf des Flaschners wurde weder von mir erfunden noch hat er etwas mit Alkohol oder etwas mit einem Fehler zu tun. Dass man nicht alles wissen kann, ist die einzig korrekte Behauptung in deiner E-Mail, vor allem, wenn du sie auf dich selbst bezogen haben solltest. Ich träume immer noch davon, dass es dereinst Menschen geben wird, die erst einen unbekannten Begriff nachschlagen und dann schreiben. Aber ich träume ja auch von hawaiianischen Tänzerinnen und bin mir dennoch im Klaren darüber, dass deren Auftreten in meinem Büro eher wenig wahrscheinlich ist. Ich hab ja nicht so viel Glück wie Kollege Burtchen.

Por-No!

Hallo,

ich interessiere mich für euer Magazin in der Ausgabe für Erwachsene. Unterscheidet sich der Heftinhalt von der Standard-Edition oder sind Änderungen nur hinsichtlich des Datenträgers vorhanden bzw. legt ihr auch mal einen schön romantischen Hardcore-Pornofilm dazu?

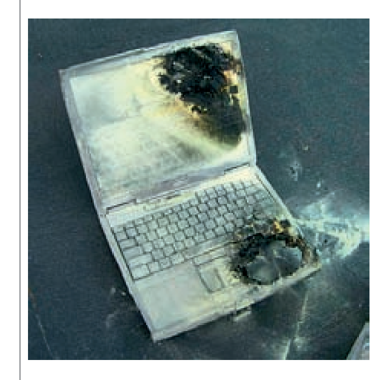
Grüße

Name sicherheitshalber aus Angst vor juristischen Folgen von RR gestrichen

Hallo Herr *Name sicherheitshalber aus Angst vor juristischen Folgen von RR gestrichen*, die Inhalte der „normalen" PC Games und der „18er" unterscheiden sich grundsätzlich erst einmal gar nicht. Wir dürfen lediglich auf der DVD der „18er"-Version Spiele und Demos veröffentlichen, die der Gesetzgeber zu Recht nicht in Kinderhänden sehen will. Einen Pornofilm haben wir bisher noch nicht beigelegt und haben auch künftig auf keinen Fall vor, dies zu tun. Wir wissen und wollen zwar, dass unsere Leser am PC spielen, aber diese Art Spiel geht uns etwas zu weit. Uns ist es dann doch lieber, wenn unsere Leser beim Betrachten unserer DVD die rechte Hand an der Maus haben, auch wenn wir Sie jetzt als Kunden dabei verlieren könnten – und mit „Maus" meine ich jetzt natürlich ein Rollkugeleingabegerät!

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe



(L) Laptop, der

Kleiner, handlicher Computer, der zum Betrieb auf dem Schoß geeignet sind. Dies jedoch nur bei weiblichen Nutzern, da große Hitze im Schambereich des Mannes zu Unfruchtbarkeit führen kann. Bei Computerfreaks daher auch gerne als Verhütungsmittel benutzt. Positiver Aspekt eines Laptops ist die Möglichkeit für ausgesprochen entspanntes Arbeiten im Freien. Entspannt deshalb, weil schon sehr schnell das Gerät die Akkuladung absorbiert haben wird und bei Einfall von Sonnenlicht das Display nur einen bunten Matsch zeigt und somit Ruhepausen vorprogrammiert sind. Vorkommen überall dort, wo Mobilität gefordert ist oder angegeben werden muss.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Zeitgeist

Zeiteisen



Nahezu jeder hat eine Uhr und im Normalfall wird darauf die Uhrzeit mit Zeigern oder Zahlen angezeigt. Die japanische Firma „Tokyoflash" mag bei ihren Uhren nicht auf so profane Hilfsmittel zurückgreifen und zeigt die Zeit gerne binär oder – wie im neuen Modell – mit wirren Mustern an. Doch hinter dem scheinbaren Chaos herrscht Ordnung und tatsächlich kann man schon nach wenigen Wochen der Übung in wenigen Minuten grob die Uhrzeit daraus orakeln. Der Blick zur Uhr wird zur philosophischen Betrachtung, weil Unkundigen diese Zeiteisen stets vor Augen halten, dass wir im Grunde Unwissende auf der Suche nach dem Sinn des Ganzen sind. Umständlicher abzulesen sind nur noch Sonnenuhren um Mitternacht.

http://www.tokyoflash.com

LESER DES MONATS

René sollte seiner Tochter beibringen, nicht mit jedem netten Onkel mitzugehen ...





Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

DAS GROSSE PC-GAMES-GEWINNSPIEL:

Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellt 24U Media zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.



Die Mumie: Das Grabmal des Drachenkaisers

Nach Indiana Jones feiert der nächste Action-Archäologe ein Comeback: Brendan Fraser kehrt diesen Sommer mit dem dritten Teil der Mumie auf die Leinwand zurück und hat fette Preise im Gepäck.

So spendiert TUIfly zwei Fluggutscheine im Wert von jeweils 250 Euro. Als weiteren Hauptpreis gibt es einen Motorroller von Peugeot zu gewinnen. Damit Sie in der City flott unterwegs sind, sorgt bei diesem Modell ein spritziger 50-ccm-Motor für den nötigen Vortrieb. Darüber hinaus gibt es noch 20 Fan-Pakete inklusive **Mumie**-Spiel als Trostpreise.



1x
Peugeot Motocycles
New Vivacity

Filmstart: 7. August



www.mumie3-film.de





2x
TUIfly-Fluggutschein im Wert von jeweils 250 Euro

20x
Die Mumie-Fanpakete
(u. a. mit Videospiel)

WERT: 5.000 EURO

SO MACHEN SIE MIT

Beantworten Sie unsere Preisfrage: Welchen Ort haben weder Indiana Jones noch Richard O'Connel jemals besucht?

a) **Die Pyramiden** b) **Das versunkene Atlantis**
c) **Den Himalaya** d) **Die 7 Städte von Cibola**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele.

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel",
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 65 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben Ihres Lösungsvorschlags. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	82098	(€ 0,49/SMS*)
Österreich	0900 700 800	(€ 0,50/SMS)
Schweiz	9292	(sfr 0,70/SMS)

Treue-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **pcgames.de**
nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
pcgames.de/gewinnspiele

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 03. September 2008.



VOR 10 JAHREN

August 1998

HARDWARE-TRENDS
Pentium 2 Light

Intel wehrt sich gegen Billigheimer-CPUs wie den AMD K6-2 und den MX2 von Cyrix. Der Celeron soll der Rechenknecht für die Massen werden, also für günstige Heim- und Bürorechner herhalten. Der getestete Slot-1-Kandidat mit 300 MHz, im Prinzip ein um den Level-2-Cache erleichterter Pentium 2, schlägt sich selbst bei Spielen wacker. Letztlich ist die Konkurrenz aber einen Tick schneller und billiger.

DIE TOP-5-TESTS

1. Dune 2000 | Westwood, 83%
Neuauflage eines Echtzeit-Strategie-Klassikers: solide, mehr nicht.

2. Total Annihilation – Battle Tactics | Cavedog, 76%
Bunte Missionssammlung für das puristische Strategiespiel

3. Team Apache | Mindscape, 73%
Standard-Hubschraubersimulation, immerhin mit Kameradenmanagement

4. The X-Files – The Game | Fox, 73%
Geradliniges, kurzes Adventure mit hervorragender Mystery-Atmosphäre

5. M.A.X. 2 | Interplay, 71%
In den Sand gesetzter Nachfolger der Strategie-Offenbarung mit vielen Bugs

HEFTKURIOSITÄTEN
Dr. Sommerloch

Die Ausgabe flach zu nennen, wäre nicht fair. Bezeichnend jedoch obige Top-5-Liste: Denken Sie sich noch etwa drei Sechziger-Titel sowie zehn (!) Exemplare deutlich unter dieser Marke dazu – und Sie haben den Testteil. Dafür stolpern aufmerksame Leser bereits auf dem Cover über Besonderheiten. Dort prangt die Heft-CD-Rekordmeldung „27 Demos“ und die Ankündigung „Neue Bilder von **Command & Conquer 3**“. Na so was? Wer es dann schafft, das Lionhead-Tagebuch (rechts) trotz der dort abgebildeten Frauenbrüste zu lesen, erfährt: Das war das Schlaf-o-Gramm für Steve Jackson.

TEST DES MONATS
Dune 2000

Vielen Computerspielern gilt das 1993 erschienene **Dune 2 – Kampf um Arrakis** als Mutter aller Echtzeit-Strategiespiele. Stimmt nur nicht. Den Status hat das vier Jahre zuvor erschienene **Herzog Zwei** auf dem Sega Mega Drive inne. Aber: Mit seiner hübschen Grafik, deutscher Sprachausgabe, einer CD-Version mit Ausschnitten des Films sowie einer gut gemachten Introsequenz ragte **Dune 2** technisch aus der Masse heraus, erreichte auf PC, Amiga und Mega Drive ein wesentlich größeres Publikum als das Vorbild und bekam in der PC Games Ausgabe 3/93 zu Recht 87 Spielspaßpunkte bescheinigt.

Als Westwood schließlich das Remake unter dem futuristischen Namen **Dune 2000** zur Ausgabe 9/98 abliefert, hegen die Tester schon im Vorfeld entsprechend hohe Erwartungen – die das Spiel nicht erfüllt. Überarbeitete Grafik, allerdings nur mit kläglichen 640x400 Bildpunkten Auflösung, frische Filmsequenzen mit professionellen Schauspielern und neue Mehrspieler-Optionen genügen zu diesem Zeitpunkt nicht mehr, um in der Strategie-Oberliga mitzumischen. Spielerisch hat sich dort mit **Starcraft**, **C&C 2** und Co. seit 1993 viel getan, weshalb **Dune 2000** die Spieler „mit Standard-Features abspiced“, wie es im Test von Petra Fröhlich und Tom Borovskis heißt.

Mit 83 % ist die Neuauflage dann „keinesfalls ein schlechtes Spiel“, aber „vom Zauber der Filmvorlage bleibt wenig übrig“, denn „Spice wird zum banalen Rohstoff, Sandwürmer zur gelegentlichen Naturkatastrophe degradiert“. Davon abgesehen: „Die Grafik wirkt altbacken, die Steuerung ist überholt, das Missionsdesign durchweg einfallslos.“ Ergo ist die Neuauflage ein „technologischer, spielerischer, wertungstechnischer Rückschritt“. ❑



WAS WURDE EIGENTLICH AUS
den Entwicklertagebüchern?

41 Folgen. Als die PC Games-Redakteure das Lionhead-Tagebuch zur Ausgabe 1/98 einführen, hätte sich das wohl niemand träumen lassen – der Release von **Black & White** war schließlich bereits absehbar. Dann verschob sich das Spiel ein ums andere Mal. All die Jahre schickte Steve Jackson schön brav Monat für Monat sein englisches Scribble samt Bildern an die Redaktion, berichtete über die Gründung des Studios, Besucher, Feiern, Personal, Fortschritte am Spiel und schließlich die Goldmeldung von **Black & White** zum Test in der PC Games 5/2001. Versprochen ist eben versprochen, ein Tagebuch bis zum Erscheinen. Was für Titel wie **Forsaken**, **Outcast** oder **Siedler 3** wunderbar funktionierte und Lesern einen Blick hinter die Kulissen erlaubte, nahm hier geradezu absurde Ausmaße an. Vielleicht ein Grund von vielen, warum die Rubrik mit der Zeit verschwand – Verschiebungen von Veröffentlichungsterminen sind schließlich die Regel, wer will sich da binden?

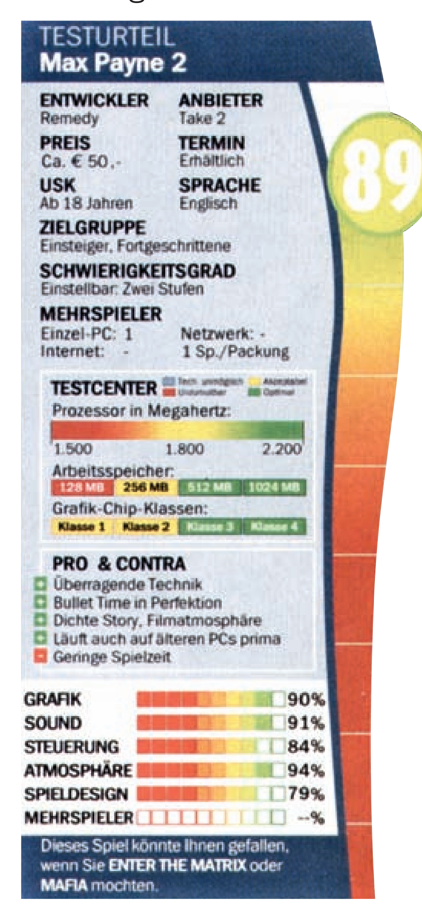


Für Entwickler ist ohnehin schon lange das Internet Medium der Wahl, auf den Seiten der Studios finden Spieler heute neben News, Artworks und Blogs sogar Videotagebücher. Übrigens startete für **Black & White 2** dann am 1. Dezember 2003 erneut ein PC Games-Entwicklertagebuch – auf pcgames.de. Immerhin sieben Teile lang. ❑

Max Payne 2

AUF AB-18-DVD
• Video zum Spiel

PC GAMES 12/03 ÜBER MAX PAYNE 2
Das sagten wir damals …



TESTURTEIL
Max Payne 2

ENTWICKLER Remedy	**ANBIETER** Take 2
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 18 Jahren	**SPRACHE** Englisch

89

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Zwei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: - Netzwerk: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 1.500 1.800 2.200
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
- Überragende Technik
- Bullet Time in Perfektion
- Dichte Story, Filmatmosphäre
- Läuft auch auf älteren PCs prima
- Geringe Spielzeit

GRAFIK	90%
SOUND	91%
STEUERUNG	84%
ATMOSPHÄRE	94%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ENTER THE MATRIX** oder **MAFIA** mochten.

… UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?
„Super."

PC Games: Dirk, du hast das Spiel damals getestet. Wie wars?
Dirk Gooding: „Super. Ich hab es nach dem Test allerdings nie wieder angespielt. Das eine Mal hat aber gereicht, um Max Payne 2 in meine persönliche Hitiste zu katapultieren – sprich die Spiele, über die man mit wildfremden, betrunkenen Menschen nachts um 2 Uhr in einer Bar philosophiert."
PC Games: Träumst du von einem dritten Teil?
Dirk Gooding: „Ich träume vielleicht von einer Karriere als Rock-Gitarrist und erkenne so langsam, dass mich MTV all die langen Jahre angelogen hat. Aber sicher nicht von Max Payne 3."
PC Games: Das Spiel gilt als Kunst. Was sagst du?
Dirk Gooding: „Für mich ist Kunst etwas, das Menschen auch noch in 100 Jahren berührt. Wer außer einem taxifahrenden Spiele-Historiker wird in 100 Jahren noch über Max Payne 2 reden?"

Nur wenige Spiele schaffen es, sich aus der breiten Masse abzuheben. Max Payne 2: The Fall of Max Payne dagegen blieb im Gedächtnis, gilt heute sogar als Kunst. Dabei war der Titel im Kern ein schnurgerader Third-Person-Shooter, das noch dazu recht kurz ausfiel.

Die Faszination des Spieles war allerdings vielfältig. Die düstere Geschichte rund um den abgewrackten Polizisten Max Payne wird in Comic-Zwischensequenzen erzählt, die aus dem Film noir entliehen sind. Diese filmische Stilrichtung zeichnet sich durch pessimistische Weltsicht und düstere Bilder aus. Wer Max Payne 2 gespielt hat, der weiß: Bedrückender geht es kaum. Denn was dem armen Cop wiederfährt, lässt Spieler mitleiden. Stück für Stück wird Max' kümmerliches Leben zerfetzt, bis auch das letzte bisschen Hoffnung in Gestalt von Max' Geliebter Mona Sax in seinen Armen stirbt. Dabei geraten die Spieler in einen unaufhaltsamen Strudel der Gewalt, der sie bis zum bitterbösen Finale nicht mehr entlässt.

Die wilden Schießereien mit Gegnern erleichterte die Bullet Time. Damit verlangsamen Spieler für ein paar Sekunden die Zeit, um gegen die zahlenmäßig überlegenen Schergen eine Chance zu haben. Eine Neuerung im Erscheinungsjahr 2003 war der Einsatz von Physikeffekten, die allerlei Spielereien mit explosiven Fässern erlaubten.

Die Rechte an der Serie liegen inzwischen bei Publisher Take 2, Entwickler Remedy arbeitet hinter verschlossenen Türen an Alan Wake. Wenn das nur halb so gut wird wie Max Payne 2, steht uns ein echt heißer Tanz bevor. ❑

BULLET TIME
Ein Effekt revolutioniert das Kino

Herr Payne war nicht der erste Held, der in Zeitlupe durch die Gegend hechtete. Wir werfen einen Blick in die Entstehung der Bullet Time:

Der Begriff Bullet Time stammt eigentlich aus der Filmindustrie. Damit wird ein Effekt bezeichnet, der eine Kamerafahrt um ein scheinbar eingefrorenes Objekt simuliert. Tatsächlich ist diese Sequenz aber keine Kamerafahrt: Mithilfe von vielen Kameras werden Einzelbilder geschossen. Diese, aneinander gereiht und per Computer verfeinert, ergeben die Illusion einer echten Bewegung.

Am spektakulärsten wurde Bullet Time wohl in der Matrix-Trilogie der Wachowski-Brüder eingesetzt. Darin dreht sich die Kamera derart spektakulär um Neo, Trinity und Morpheus, dass den Zuschauern der Atem stockte. Der erste Film, der auf diesen Effekt zurückgriff, ist Kill and Kill again aus dem Jahre 1981. Seit dem gigantischen Erfolg von Matrix ist die Bullet Time übrigens ein eingetragenes Warenzeichen von Warner Bros. und gilt in Hollywood als Standard.

SCHRÄGLAGE | Die wilden Hechtsprünge sind das wichtigste Überlebenswerkzeug von Max Payne. Neben seinem riesigen Waffenarsenal.

In Computerspielen hat sich der Effekt ebenfalls stark verbreitet. So werden nicht nur Action-Spiele (etwa: Stranglehold (dt.) regelmäßig mit der Zeitverlangsamung ausgestattet, Bullet Time schwappt sogar in andere Genres und peppt Rennspiele wie Need for Speed: Most Wanted auf.



Das weiße Cover des Todes

Es sah toll aus, sagen alle. Trotzdem blieb die schneeweiße Ausgabe der PC Games 08/2003 am Kiosk in den Regalen.

Als die PC Games im Sommer 2003 in die Läden kam, staunten viele Leser nicht schlecht. Ungewöhnlich war sie, die Titelseite ihrer Lieblingszeitschrift. Ungewöhnlich farbarm würde es wohl treffend umschreiben. Der Grund: Max Payne und Mona Sax zierten das Cover in schlichtem Scherenschnitt, nur wenige Orangetöne lenkten von dem Bild ab. Eine neunseitige Vorschau über Max Payne 2 war der Grund für dieses andersartige Motiv.

Fragen Sie heute, 2008, einen Verantwortlichen der PC Games-Redaktion nach dieser Ausgabe, werden Sie zwei Reaktionen bekommen: „Wunderschön" und „Das machen wir nie wieder!". Denn das Titelbild kam bei Stammlesern zwar rchtig gut an, am Kiosk rührte die Ausgabe allerdings kaum einer an. Zu verwirrend empfanden wohl viele potenzielle Käufer das monochrome Aussehen der Ausgabe. Deswegen gilt ab dieser Zeit der Leitsatz für Chefredakteure: „Finger weg vom Scherenschnitt, denn das mag der Käufer nit".

Ab-16-DVD:

Seite 1:
Vollversionen
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers(1)
Ashampoo AntiSpyWare 2(2)
Demos
Goin' Downtown
Spore Labor
Mods & Maps
Command & Conquer 3
- C&C Map-Pack von cnchq.de
Crysis
- Mstr Config
- Mstr Config Wallpaper
Doom 3
- Desolated
- Z-Hunter
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 (dt.)
- Fan Map-Pack
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Hinter der Tür
Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Seite 2:
Gratisspiele
Celestial Impact
UFO: Alien Invasion
Videos
Adventure-Special
Alone in the Dark
Brothers in Arms: Hell's Highway
Das Schwarze Auge: Drakensang
Dead Space
Der Herr der Ringe: Conquest
Devil May Cry 4
Diablo 3
Diablo 3 – Interview mit Brian Morrisroe
Die Sims 2: IKEA Home-Accessoires auf dem Prüfstand
Outtakes zu Die Sims 2: IKEA Home-Accessoires auf dem Prüfstand
Divinity 2
Kurztests
- Determinance
- Happy Tree Friends: False Alarm
- Insecticide Part 1
- Jahrmarkt Manager
- Kung Fu Panda
- Samurai Warriors 2
- Trials 2: Second Edition
Le Tour de France: Saison 2008
Stronghold Crusader Extreme
The Whispered World
Trailer
Empire: Total War
Mods & Maps
The Witcher
- Deception
Bugfixes
Call of Duty 4 v1.7 von v1.6 (int)
Civilization 4: Beyond the Sword v3.17 (int)
Race Driver: GRID Patch #1 (d)
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 (dt.) v1.03 (d)
Trackmania Nations Forever Fix #1 (d)
Trackmania United Forever Fix #1 (d)
World in Conflict v1.009 (d)

Ab-18-DVD:

Seite 1:
Vollversionen
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers(1)
Ashampoo AntiSpyWare 2(2)
Demos
Goin' Downtown
Spore Labor
Mods & Maps
Command & Conquer 3
- C&C Map-Pack von cnchq.de
Crysis
- Mstr Config
- Mstr Config Wallpaper
Doom 3
- Desolated
- Z-Hunter
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 (dt.)
- Fan Map-Pack
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Hinter der Tür
Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Seite 2:
Gratisspiele
Celestial Impact
UFO: Alien Invasion
Videos
Adventure-Special
Alone in the Dark
Brothers in Arms: Hell's Highway
Das Schwarze Auge: Drakensang
Dead Space
Der Herr der Ringe: Conquest
Devil May Cry 4
Diablo 3
Diablo 3 – Interview mit Brian Morrisroe
Die Sims 2: IKEA Home-Accessoires auf dem Prüfstand
Outtakes zu Die Sims 2: IKEA Home-Accessoires auf dem Prüfstand
Divinity 2
Kurztests
- Determinance
- Happy Tree Friends: False Alarm
- Insecticide Part 1
- Jahrmarkt Manager
- Kung Fu Panda
- Samurai Warriors 2
- Trials 2: Second Edition
Le Tour de France: Saison 2008
Meisterwerke: Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Stronghold Crusader Extreme
The Whispered World
Trailer
Empire: Total War
Mods & Maps
The Witcher
- Deception
Bugfixes
Call of Duty 4 v1.7 von v1.6 (int)
Civilization 4: Beyond the Sword v3.17 (int)
Race Driver: GRID Patch #1 (d)
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 (dt.) v1.03 (d)
Trackmania Nations Forever Fix #1 (d)
Trackmania United Forever Fix #1 (d)
World in Conflict v1.009 (d)

Vollversion: Full Spectrum Warrior: Ten Hammers(1)

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2 GHz
- 512 MB RAM
- 128 MB RAM
- 3 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 2000/XP

Top-Demo: Spore Labor

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2 GHz
- 512 MB RAM
- 128 MB VGA
- 191 MB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/Vista

Top-Video: Diablo 3

Endlich: Blizzard kündigte auf der World Wide Invitational das lang ersehnte dritte Kapitel von Diablo an. PC-Games-Redakteur Robert Horn war für Sie vor Ort!

(1) Multiplayer nur über LAN möglich. Sie finden die benötigten Seriennummern im Heft sowie über das DVD-Menü.

(2) Registrierung erforderlich

PC Games
Wissen, was gespielt wird
PC Games 09/08
Vollversion: Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
DVD
COMPUTEC MEDIA





EROTISCHE - SPANNENDE UND COOLE HANDYGAMES
LoveTris 38680
Liebe und Tod, Leidenschaft und Verrat, Familienkriege und tragisches Finale...
Night Club 38685
Auf in den Night Club. Wenn du brav bist, verwöhnen dich die sexxy Girls.
Emanuelle Massage 38550
Verwöhne sie mit erotischen Massage-techniken. Sie wird dankbar sein...
Mau Mau 38676
Variante dieses Kartenspielklassikers für DeinHandy. Echt toller Zeitvertreib.
Aqua Race II 38688
Du bist ein cooler Sea Scooter Driver und fährst Rennen gegen die besten!
Rockstar Hero 38671
Du willst ein Rockstar sein? Lerne und spiele die Griffe auf dem Handy nach!
SEX Enigma 38686
Löse das Puzzle und befreie die Schönheit aus dem goldenen Käfig.
Tantra 38629
Die erotischen Geheimnisse des Tantra verändern Dein Sexleben.
Sex Trip 38665
Der Sex Trip bietet viel Spass. Süsse Girls und echte Vamps.. echt toll!
Suicidal Squirrels 38684
Die squirrels sind liebenswert und suizid veranlagt. Helfe ihnen sich umzubringen. Macht total Spass!
Galactic Alien Force 38653
In fernen Zukunft greifen die Aliens Erde an, bekämpfe sie als Hero!
Air Racing 38673
Wähle ein Flugzeug aus und steuere es schnell durch die Hindernisse...
Hot Girls Sonia 38383
Slideshow mit der aufregenden Sonia und prickelnde Augenblicke.
Bikini Balls 2 38184
Neue Girls, neue Levels. Der neue Teil des ersten erotischen Spiels. Dann los!
Nordic Girls 38644
In der Sauna oder beim Duschen. Heiß wird es den Girls überall.
Akellas Pirates 38687
Anno 1560-1720. Als Pirat des Königs machst du die Weltmeere unsicher!
Golden Nuggets 38675
Mischung aus Fertigkeit und Strategie. Kombinationen ergeben viele Punkte.
Kennzeichen Finder 38335
Langeweile im Stau? Mit unserem Kennzeichenfinder für Deutschland, Österreich und Schweiz nie wieder!
Weiteres Zubehör für Handy gibts auf www.handyspiel.de
MEGA POWER AND FUN!
Sende PGQ+ die Bestellnummer per SMS an
Das erste Produkt KOSTENLOS
+40% SPAREN
IN UNSEREM SPARABO BEI JEDER WEITEREN LIEFERUNG
87555**
RINGTONES EROTIK
36054 Sex, Sex, Sex
36057 Wilder Orgasmus
36076 Extase
36020 Nymphomanin
36062 Krasse Frau
36075 Big Orgasmus
36021 Zwei Frauen
WITZIGES
36049 Formel 1
36095 FBI Sirene (USA)
36180 Polizeisirene (D)
36182 Altes Telefon
36039 Lachendes Baby
36093 Teuflische Lache
36001 Klospülung
36087 Hosenscheisser
36181 Kettensäge
36088 Nasa Countdown
36083 Happy Birthday
36089 Raucherhusten
36042 Hundebellen
36174 ICQ-Ton
36175 U-Boot Sonar
36183 Löwengebrüll
36016 Krankes Lachen
FUSSBALL
36011 Deutsche Hymne
36196 Schalke Stadion
36197 Bayern Gesang
36198 Dortmund Fans
36199 Hamburg Stadion
36200 Bremen Stadion
36201 Bochum Fans
36202 Nürnberg Live
36203 Berlin Fangesang
EROTKIVIDEOS - HOT & SEXXXY
32054 32062 32235 32069
32211 32097
32024 32048 32060
32050 32213
32075 32067 32059
TOP 10 CHARTS
Best.Nr. 20100
Alle Titel aus unseren aktuellen TOP Song Charts von Platz 1 bis Platz 10. Immer super aktuell auf Dein Handy!
HANDYTHEMES - SOMMER PUR!
85006 85054
85034 85027
Kein ABO
Einmalige Bestellung
Sende eine SMS mit:
AML + Bestellnummer an 87555*
AKA + Bestellnummer an 699***
AKA + Bestellnummer an 0930-886666***
TELEFONISCHE BESTELLUNG: 0900-510 305 581 1,99€/Min
*4,99€ incl. VF, Lst 12ct. zzgl. 12ct. O1 TPL. (***AU: Max 26/Produkt, CH: 3Fr/Produkt). Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt. Sende STOP PGQ + Bestellnr. zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343
WALLPAPER - HOT AND SWEET!
43590 45084 43471 45072 45113 43459 45075
45099 42236 43934 43462 45068 45108
49940 43222 43973 43307 43975 43192 43782 43696 45073

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE – SCHRITT 1 | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

UMTAUSCH-COUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 09/08

☐ PC Games DVD

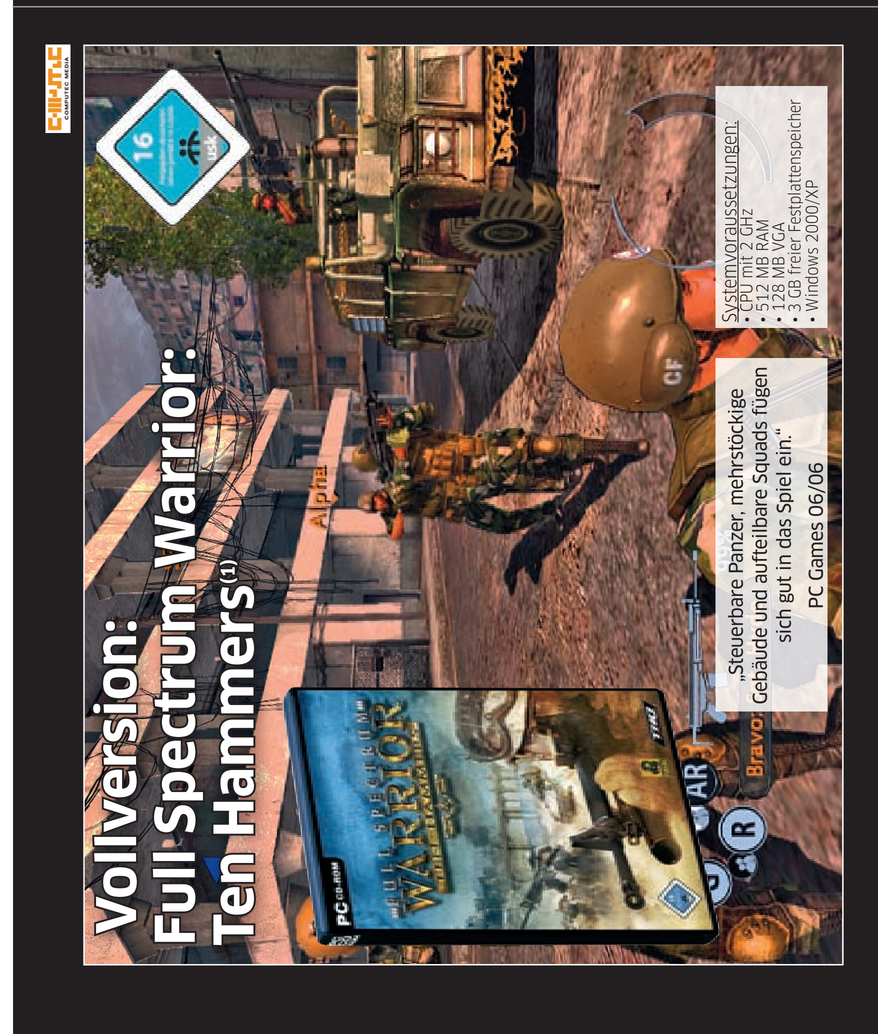
Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich







PC Games 09/08 Vollversion: Full Spectrum Warrio2: Ten Hammers



PC Games 09/08

Vollversionen:
- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers[1]
- Ashampoo AntiSpyWare 2[2]

Gratisspiele:
- Celestial Impact
- UFO: Alien Invasion

Demos:
- Goin' Downtown
- Spore Labor

Top-Videos:
- Adventure-Special
- Alone in the Dark
- Brothers in Arms: Hell's Highway
- Das Schwarze Auge: Drakensang
- Der Herr der Ringe: Conquest
- Devil May Cry 4
- Diablo 3
- Meisterwerke: Max Payne 2: The Fall of Max Payne[3]

u. v. m.

[1] Multiplayer nur über LAN möglich. Sie finden die benötigten Seriennummern im Heft sowie über das DVD-Menü.
[2] Registrierung erforderlich
[3] Nur auf Ab-18-DVD



Download Shop

www.gamer-unlimited.de

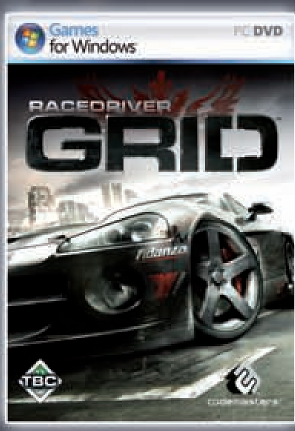


Alone in the Dark 5
47,99€

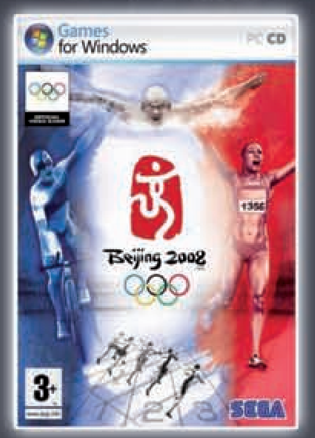
Über 250 weitere Spiele zum Kaufen und Herunterladen

Weitere Spiele zum Kaufen und Runterladen:

Einfach aussuchen, herunterladen und losspielen!



Race Driver Grid
49,95€



Beijing 2008
44,95€

präsentiert von  

powered by 

Alone in the Dark 5 © 2008 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Atari and Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. Used with permission. Alone in the Dark is a registered trademark owned by Infogrames Entertainment SA in the US and other territories. Used under permission. Developed by Eden Games SAS. Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari SASU in Europe. Race Driver GRID © 2008 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Race Driver"(tm) and "Race Driver: Grid"(tm) are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used by Codemasters under license. Beijing 2008 ©TM IOC. Copyright © 2008 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. © SEGA. SEGA and the SEGA logo either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved. All brands or product names listed are trademarks or registered trademarks and are property of their respective holders.

Im nächsten Heft



Exklusiv: Die große Enthüllung
Nur für Sie und nur bei PC Games: Erhaschen Sie einen ersten Blick auf eines DER Spiele der nächsten Jahre.

SNEAK PEEK

Sacred 2 | Wir laden nach Fürth und Ancaria – spielen Sie das Action-RPG 2008!



TEST

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky | Überzeugt der Atmosphä-re-Hammer spielerisch?



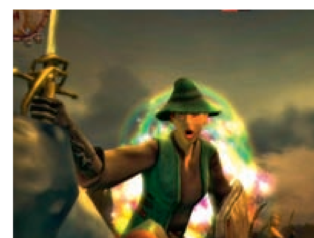
TEST

Spore | Nach jahrelanger Vorfreude: Will Wrights nächster Geniestreich?



EXTENDED

Drakensang | Der zweite Teil unserer Lösung führt Sie zum glorreichen Ende.



PC Games 10/08 erscheint am 27. August!
Vorab-Infos ab 25. August auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Die große Marktübersicht für den Sommer: Wasserkühlungssysteme. Außerdem: Die neuen AMD-CPUs.



SFT – Spiele Filme Technik
14 Notebooks im Test: Vom winzigen und günstigen Eee-PC bis zum ausgewachsenen Multimedia-Talent.



COMPUTEC MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag: Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand: Johannes Sevket Gözalan, Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.): Petra Fröhlich (pf), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Chef vom Dienst: Stefan Weiß (sw)
Leitender Redakteur: Christian Burtchen (bur)
Sonderprojekte: Wolfgang Fischer
Redaktion (Print): Robert Horn (rh), Felix Schütz (fs), Ansgar Steidle (as), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw)
Redaktion (Videos): Felix Helm, Dominik Schmitt
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Susanne Braun, Manuel Dorn, Anja Grosler, Michael Meyer, Christian Schlütter, Arne Söntgerath
Redaktionsassistenz: Kristina Haake
Trainees: Charles Kolle (ck), Kai-Uwe Meier (kum), Evelyn Miksch (em), Alexander Wenzel (aw)
Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Textchefs: Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat: Herbert Aichinger, Claudia Brose, Margit Koch-Weiß, Heidi Schmidt, Birgit Bauer, Cornelia Lutz
Mods und Maps: Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb)
Layout: Hansgeorg Hafner (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung: Hansgeorg Hafner

Audio and Video Production: Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director: Hans Ippisch
Vertriebskoordination: Sabine Eckl-Thurl
Marketing: Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung: Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Leitender Redakteur: Christian Burtchen (bur)
Redaktion: Sebastian Thöing (st), Thomas Wilke (twi)
Freie Mitarbeiter: Frank Moers, Christian Schlütter
Projektleitung & Konzeption: Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling, Stefan Ziegler
Programmierung: Marc Polatschek, Rene Giering, Tobias Hartlehnert, Alex Holtmann, Aykut Arik
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Anzeigen: CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung: Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Rene Behme: Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Brigitta Asmus: Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel. +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Peter Elstner: Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Judith Gratias: Tel. +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigendisposition: Judith Linder; judith.linder@computec.de
Anzeigenberatung Online: InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt, Tel. +49 (6151) / 5002-100, Fax +49 (6151) / 5002-101, Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008.


PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 1,15 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift s. o.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.


Marquard Media
Deutschsprachige Titel: GAMES AKTUELL, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAY 3, N-ZONE, X3, Wii-PLAYER, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO



*Abo-Modell (2,99 EUR/SMS) Abrechnung: 1 SMS/Woche. Das Abo ist jederzeit kündbar, einfach SMS mit Inhalt STOP TOPGAME oder STOP ALLE an die 85999! Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an!

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

TOP SPARABO JAVA-GAMES



AKTION



2 Spiele für € 2,99*
+ erstes Spiel gratis
= 3 Spiele (0,99 €/Spiel)
Abrechnungszeitraum eine Woche

Sende: **AAA** + **Code**
an 85999*
Beispiel: AAA 141

www.mobileunlimited.de


GAME-CODE: **115**

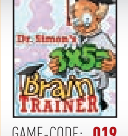

GAME-CODE: **142**

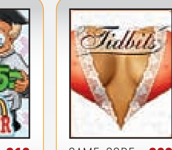

GAME-CODE: **141**

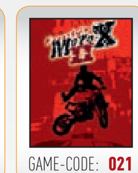

GAME-CODE: **078**

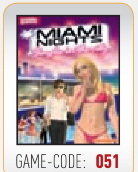

GAME-CODE: **068**

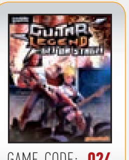

GAME-CODE: **058**

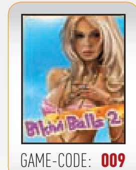

GAME-CODE: **019**

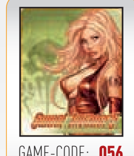
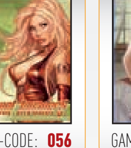

GAME-CODE: **080**

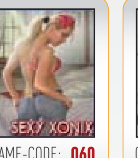

GAME-CODE: **021**

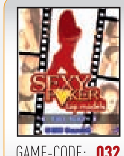

GAME-CODE: **051**

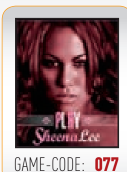

GAME-CODE: **024**

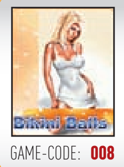

GAME-CODE: **009**

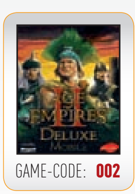


GAME-CODE: **056**


GAME-CODE: **060**


GAME-CODE: **032**


GAME-CODE: **077**

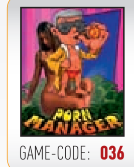

GAME-CODE: **008**


GAME-CODE: **002**

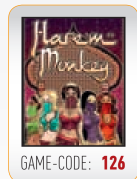

GAME-CODE: **013**


GAME-CODE: **114**


GAME-CODE: **037**

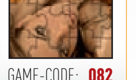

GAME-CODE: **036**

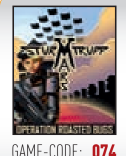

GAME-CODE: **022**

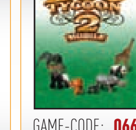

GAME-CODE: **126**

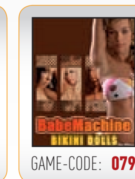

GAME-CODE: **131**

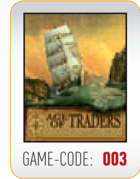
Erstes Spiel im Abo gratis!
Nur 0,99 Euro/Spiel!

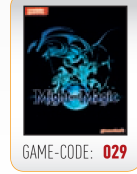


GAME-CODE: **082**

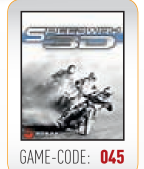

GAME-CODE: **074**

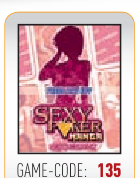

GAME-CODE: **066**

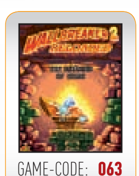

GAME-CODE: **079**

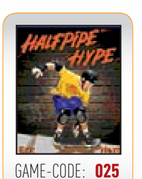

GAME-CODE: **003**


GAME-CODE: **029**

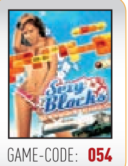

GAME-CODE: **045**

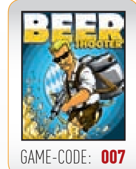

GAME-CODE: **135**

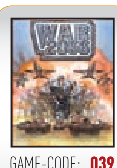

GAME-CODE: **063**


GAME-CODE: **025**

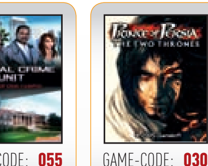

GAME-CODE: **118**


GAME-CODE: **054**

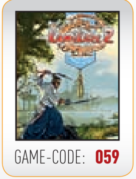

GAME-CODE: **007**

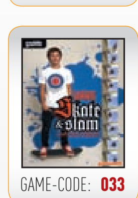

GAME-CODE: **039**


GAME-CODE: **055**

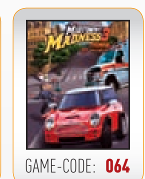

GAME-CODE: **030**

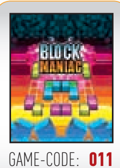

GAME-CODE: **042**

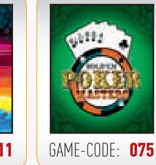

GAME-CODE: **059**

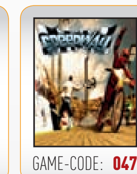

GAME-CODE: **033**

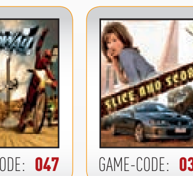

GAME-CODE: **132**

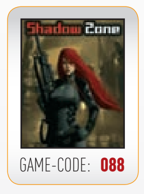

GAME-CODE: **064**


GAME-CODE: **011**

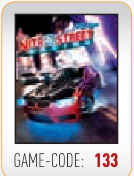

GAME-CODE: **075**


GAME-CODE: **047**

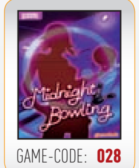

GAME-CODE: **038**


GAME-CODE: **088**


GAME-CODE: **081**

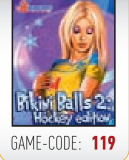

GAME-CODE: **133**

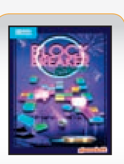

GAME-CODE: **017**


GAME-CODE: **028**


GAME-CODE: **043**

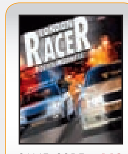

GAME-CODE: **018**

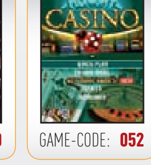

GAME-CODE: **119**

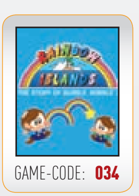

GAME-CODE: **010**

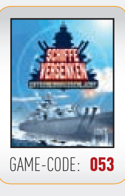

GAME-CODE: **044**


GAME-CODE: **067**

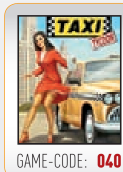

GAME-CODE: **140**

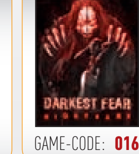

GAME-CODE: **052**

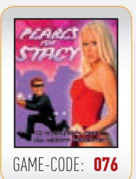

GAME-CODE: **034**

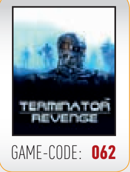

GAME-CODE: **053**


GAME-CODE: **083**

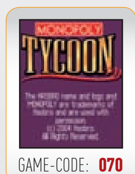

GAME-CODE: **040**

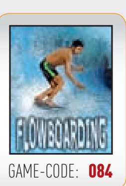

GAME-CODE: **016**

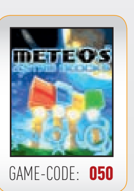

GAME-CODE: **076**

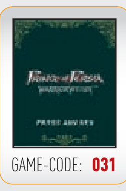

GAME-CODE: **062**

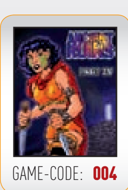

GAME-CODE: **015**

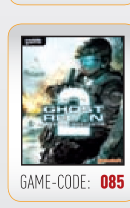

GAME-CODE: **070**


GAME-CODE: **084**


GAME-CODE: **050**


GAME-CODE: **031**


GAME-CODE: **004**


GAME-CODE: **085**

So funktioniert das Abo

Das Abo beinhaltet zwei Java-Games/Woche.
Bei Erstbestellung gibt es ein Spiel gratis dazu!
Nur 0,99 €/Spiel!

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Might and Magic, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.Block Breaker Deluxe is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries. Vans and Vans logo are registered trademarks of Vans, Inc. © 2005 Gameloft. Midnight Bowling is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Special Crime Unit, Sexy Poker Top Models, Midnight Poker Holdem are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.Under license by Ubisoft Entertainment. Ubisoft, Ubisoft logo, Splinter Cell Double Agent and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Universal Studios' Film King Kong © Universal Studios. Lizenziert von Universal Studios Licensing LLLP. Alle Rechte vorbehalten.Das Design des Empire State Buildings ist eine Marke der Empire State Building Company L.L.C. und wird mit ihrer Genehmigung verwendet.© 2007 Gameloft. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Ubisoft, the logo Ubisoft and Might and Magic are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/ or other countries. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfi ghter, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.The Settlers, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries.

WWW.ULTIMATEBLU.COM





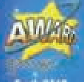
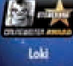






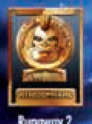
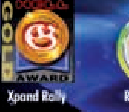








12 GAMES

TWO WORLDS INCL. TAINTED BLOOD & CURSE OF SOULS

DREAM PINBALL 3D » KNIGHTSHIFT » EARTH 2160

RUNAWAY A ROAD ADVENTURE » THE WESTERNER

RUNAWAY 2
THE DREAM OF THE TURTLE

JAGGED ALLIANCE 2
WILDFIRE

THE I OF THE DRAGON

LOKI
IM BANNKREIS DER GÖTTER

CHROME SPECFORCE

XPAND RALLY











Fenimore Fillmore THE WESTERNER





INKL. TAINTED BLOOD &
CURSE OF SOULS





JAGGED ALLIANCE 2 WILDFIRE



KNIGHT SHIFT





Copyright © 2002 – 2008 by ZUXXEZ Entertainment AG. Portion copyright © by TopWare Interactive Inc. All rights reserved. Ultimate Blu is a registered trademark of ZUXXEZ Entertainment AG. TopWare and TopWare Interactive are registered trademarks of TopWare Interactive Inc. All other trademarks are property of their respective owners.